TROTTA 40 *Paradigmas*

El pensamiento religioso de los antiguos mayas

MIGUEL RIVERA DORADO





Acceso Abierto

El pensamiento religioso de los antiguos mayas

Miguel Rivera Dorado

E D I T O R I A L T R O T T A

COLECCIÓN PARADIGMAS
Biblioteca de Ciencias de las Religiones

Ferraz, 55. 28008 Madrid
Teléfono: 91 543 03 61
Fax: 91 543 14 88
E-mail: editorial@trotta.es
http://www.trotta.es

ISBN (edición digita pdf): 978-84-9879-099-3

«El hombre es un dios cuando sueña y un mendigo cuando reflexiona.»

(Hölderlin)

«Los ojos grises de mirada fría no saben reconocer el valor de las cosas.»

(Nietzsche)

ÍNDICE

PREFACIO

La civilización maya, que surgió y floreció en los bosques tropicales de América Central, es una de las más importantes de la Antigüedad. Sin embargo, las monografías que se han publicado sobre su religión son asombrosamente escasas. Me refiero a estudios generales, que hayan tratado de presentar un cuadro completo y coherente de los dos mil años de evolución de aquellas exóticas ideas. Hay, eso sí, numerosos estudios parciales, sobre los dioses representados en los libros de la época tardía, sobre el gran mito cosmogónico, recogido ya en tiempos coloniales, que llamamos *Popol Vuh*, sobre los ritos de efusión de sangre, y, muy especialmente, en torno a las escenas de la cerámica policromada, en donde se pueden encontrar toda clase de lugares sagrados y de personajes del Otro Mundo.

Sólo mencionaré tres libros que abordan la religión de los antiguos mayas como un todo: el de Eric S. Thompson (1970), el que yo publiqué en 1986, y el de Claude F. Baudez (2002). Hay justamente dieciséis años entre ellos, y ésa es probablemente una buena medida del ritmo de los cambios en la investigación. Cuando el célebre mayista John Eric Sidney Thompson se planteó la redacción de un panorama global sobre las creencias y los ritos de los mayas, él era probablemente la persona que mejor conocía en el mundo a la vieja cultura arqueológica. Pero era fuertemente deudor de algunos prejuicios que estaban aún en boga: los mayas fueron relativamente pacíficos y preocupados casi en exclusiva por la astronomía, el calendario y la arquitectura; se trataba de una especie de teocracia dirigida por un cuerpo colegiado de gobernantes-sacerdotes; la escritura jeroglífica que llenaba muchas de sus realizaciones materiales hablaba sobre

todo de religión. Prejuicios que fueron superados parcialmente por la enorme erudición y la gran inteligencia del estudioso inglés. No obstante, su obra adolece hoy de la mayor de las limitaciones: no utilizó todo el conocimiento que las inscripciones encerraban y que sólo a partir de los años ochenta se estuvo en disposición de manejar.

Además, la obra de Thompson peca para muchos críticos del mismo supuesto defecto que mi librito de 1986, el cual, si bien aprovechaba la nueva información proporcionada por recientes excavaciones, también mezclaba datos correspondientes a todas las fases del desarrollo de la civilización. O sea, la cuestión que el más moderno libro de Baudez ha puesto sobre la mesa es: ¿se puede reconstruir la religión de los mayas prehispánicos echando mano de fuentes de época colonial e incluso contemporánea, y mezclando deliberadamente materiales de comienzos de la era cristiana con otros de finales del primer milenio o de los siglos inmediatamente anteriores a la conquista? Baudez responde que no, y ensaya un método encaminado a hacer que las ideas religiosas del período entre el año 600 y el 900, lo que llamamos los arqueólogos el Clásico Tardío, sean sugeridas por las informaciones obtenidas de los materiales fechados precisamente en tales siglos. Su esfuerzo es muy meritorio, y también ajustado a un razonable planteamiento teórico, pero tropieza con enormes dificultades, por ejemplo, la necesidad ineludible de interpretar algunos objetos del registro arqueológico en términos de analogías con la cultura indígena etnográfica o a partir de informes proporcionados por las fuentes etnohistóricas, en primer lugar el famoso franciscano Diego de Landa, quien redactó a finales del siglo XVI una pequeña enciclopedia de la cultura maya de Yucatán. Aunque otras interpretaciones se apoyen en analogías más generales, lo cierto es que en la mente de los investigadores el conocimiento de la cultura maya es uno y compacto, y sus elementos integrantes interrelacionados y con mucha frecuencia indivisibles. Por otra parte, dos mil años de evolución cultural no siempre significan grandes cambios en las creencias y los ritos religiosos; muchas sociedades arcaicas son contrarias a los cambios, sobre todo en un terreno tan singular y delicado como la religión, así sucedió en el antiguo Egipto, y en la India, y hasta el cristianismo ha tenido que esperar muchos siglos para introducir innovaciones en asuntos fundamentales como la lengua de la liturgia. Por ello, parece legítimo utilizar, con todas las cautelas oportunas, información de tiempos anteriores para aclarar cuestiones de tiempos posteriores, y viceversa. No obstante, en este libro, que intenta llevar a cabo un recorrido por los temas religiosos esenciales de aquella fascinante civilización, procuraré siempre que sea posible dejar hablar a

las imágenes y a los edificios, a las esculturas y a los contenidos de las tumbas, en sus contextos y en la realidad de su tiempo respectivo, y advertiré de la cronología de las afirmaciones de cierto calado, aunque siempre debe tenerse en cuenta que toda síntesis exige discriminación y simplificación, y que las interpretaciones arriesgadas no son acientíficas sino que generan preguntas nuevas que hacen avanzar la investigación. Como decía uno de mis viejos maestros, no podemos esperar a que las palas de los excavadores descansen definitivamente, las interpretaciones y el debate sobre lo ya descubierto hará que esas palas se muevan desde entonces en la dirección correcta.

La religión maya sólo es excepcional en tanto en cuanto la civilización que la creó estuvo al margen de toda influencia de la tradición occidental y desarrolló una peculiar y enormemente expresiva manera de responder a los grandes interrogantes de la existencia. No creo que se pueda penetrar en los misterios de la religión maya, que es casi como decir en el alma de sus creadores, si no se siente uno perplejo y hechizado ante las realizaciones de aquellos habitantes de la jungla. Sus enormes ciudades, las esbeltas pirámides, la delicadeza de sus relieves en la piedra caliza, el buen gusto de los colores en los murales, el milagro de los jades tallados, la infinita variedad de las cerámicas, el enigma de esa escritura de radiante caligrafía, todo ello constituye el umbral de sus logros intelectuales y filosóficos. Los mayas no sólo fueron únicos por la singularidad de su cultura, sino por la altura estética que supieron dar a la expresión material de sus ideas. De ahí que la cosmovisión de las gentes de la península de Yucatán se traduzca en un canto a la vida, y en una estrecha familiaridad con la muerte, y en sentimientos de poder, de grandeza, de majestad, de valor, que quizás únicamente podían ser reales y generalmente admitidos a través de un arte exquisito y monumental.

Los mayas hubieran hecho suya aquella frase de Samuel Butler según la cual vivir es el arte de obtener suficientes conclusiones a partir de insuficientes premisas. Es necesario hacer mención desde el primer momento de dos características de la religión maya: la hegemonía de lo intuitivo en la tarea de comprender el mundo, es decir, aunque se practique un empirismo ineludible en relación con las tareas de subsistencia, en la explotación de la selva y la adaptación al medio, la aproximación a las cosas y a las situaciones objetivas se hace desde la intuición, o al menos se maneja una mezcla de positivismo y fantasía. En segundo lugar, el hombre se considera sujeto a las fuerzas que rigen el cosmos, y esa integración en las corrientes generales (leyes, pautas, medidas...) implica la ausencia de verdadera diferenciación del yo o del nosotros, que son considerados elementos

de la gran estructura superior, una especie de *anima universalis* que mueve toda la realidad. Ahora bien, para los mayas la realidad es la imaginación, y de ahí el fuerte componente fabuloso de su visión del mundo. Recordemos que fantasía, sin embargo, es el ámbito de lo anómalo, inverosímil, indemostrable, milagroso o monstruoso; el unicornio es fantástico, pero también lo son los conjuros mágicos o las curaciones por procedimientos no científicos. Allí donde la fantasía de los mayas se hará más evidente será en su iconografía, que constituye a la vez una fuente principalísima para el estudio de la religión. Porque, según dijo a su vez Enrique Lynch, la iconografía es la inscripción de un discurso, y ese discurso la huella de prácticas, creencias, memorias y figuraciones de una cultura.

He llamado a este libro *El pensamiento religioso de los antiguos mayas* porque deseo abordar el reto que plantea descorrer, siquiera mínimamente, el velo que envuelve siempre los sistemas de ideas de las civilizaciones arcaicas. Y me propongo hacerlo entendiendo pensamiento a la manera en que John Steinbeck entendía el suyo propio. Decía el gran escritor californiano que se sentía inmerso en una especie de estupor al que llamaba pensamiento. Yo creo que los mayas antiguos afrontaron las dos grandes tareas, la construcción de la realidad y su ubicación precisa como personas en el mundo así establecido, a través del asombro o del pasmo. Como en seguida diré, no es la jungla tropical un medio que favorezca la indiferencia o que adormezca los sentidos, sino un poderosísimo estímulo mental. Los mayas pasaron tres mil años de su historia independiente perplejos por lo que contemplaban y tratando de encontrar y explicarse su papel en semejante maremágnum, y, por supuesto, salir indemnes. Eso fue lo que dio lugar al pensamiento religioso, es decir, a una doctrina del universo, de la sociedad y de los individuos, singular, penetrante, complicada, acumulativa y no siempre complaciente. Y esa doctrina se puede llamar indistintamente saber o credo.

Hay entre los estudiosos un debate todavía abierto sobre la forma de escribir el maya. De hecho, debería decir la forma de escribir los más de veinte idiomas mayances que existen en la actualidad. Las academias que han surgido en los últimos tiempos en Guatemala y Yucatán han difundido sus propuestas, pero algunos no están de acuerdo con ellas. Además, nada hace suponer que la fonética del maya moderno sea igual que la del maya antiguo; por ello yo suelo seguir, al igual que otros investigadores, el camino de lo sancionado por los años: para la mayoría de los topónimos y antropónimos mencionados durante la época colonial, mantengo esa grafía tradicional. Cuando utilizo palabras diferentes transcritas de las inscripciones o

ajustadas a las reglas de los lingüistas, las escribo en cursiva. Un problema adicional es que, dado que gran parte de los avances en la investigación han sido protagonizados por mayistas norteamericanos, se tiende a adaptar el maya a los sonidos y la grafía de la lengua inglesa, y de ahí el uso frecuente de la letra w, por ejemplo. Yo voy a tratar de escribir las palabras mayas de tal manera que su lectura por un hispanoparlante se acerque todo lo posible a la fonética original, aun sabiendo que ese es un objetivo de difícil consecución. Salvo en casos excepcionales no escribiré las dobles vocales ni los golpes glotales, sí lo haré, sin embargo, con la *h*, que en maya yucateco se pronuncia suavemente exhalando aire con decisión, si bien recientemente los epigrafistas decidieron que casi todas las *h* del maya antiguo deberían ahora escribirse como *j*, puesto que esa letra se aproxima más al verdadero sonido, por ejemplo, *ajau* en lugar de *ahau*. Resumiendo, el nombre del dios Chac, por ejemplo, escrito así a la manera colonial, debe sonar con una consonante final cercana a la *k*, por lo que también se puede escribir Chak, pero ciertos autores prefieren escribir Chaak, con la vocal larga, e incluso algunos epigrafistas escriben Chaahk. La palabra para día y sol es kin, pero con la moderna grafía académica se escribiría *k'in*, y el dios solar *k'inich ahaw*, con el cierre glotal indicado mediante tilde. Los norteamericanos suelen escribir *ahaw* en lugar de *ahau*, y *way* en lugar de *guay*. Tal vez la mejor guía sea el *Diccionario Maya Cordemex*, que se elaboró bajo la dirección del filólogo yucateco Alfredo Barrera Vásquez y que publicó la empresa de cordelería Cordemex en el año 1980, pero allí, siguiendo la normalización de la Academia yucateca de la lengua maya, se encuentran numerosas palabras de enojosa pronunciación en español, se emplea la *w* así como el sonido *ts* y casi todas las glotalizaciones. El plural maya se hace en *ob*, así de *ahau*, rey, tenemos *ahauob*, reyes. Qué duda cabe de que cuando los frailes españoles del siglo XVII, o del XVIII, algunos magníficos filólogos a su vez, transcribieron la lengua maya que escuchaban y estudiaban con la grafía europea que se ha estado usando de modo corriente hasta hace pocos años, sabían lo que hacían. Por eso éste es un debate complicado, al que quizás no vale la pena dedicar mucho más espacio. Por otro lado, la lengua franca del período de máximo apogeo de los mayas precolombinos, en la que están escritos la mayoría de los textos que estudian los epigrafistas, no es el yucateco del norte de la península, sino el cholchortí del sur, que plantea sus propios problemas.

1

INTRODUCCIÓN

La religión es para muchos una teoría de las causas últimas. Una teoría del orden de las cosas, de su significado. A su vez, es un conjunto de rituales, articulados por medio del mito, que mueven a los poderes sobrenaturales con el propósito de alcanzar o prevenir transformaciones en la condición del hombre y del universo todo. En tal sentido, el mito vendría a ser un relato alegórico que traduce la realidad y explica o afirma su continuidad y el lugar del hombre en ella. Sin embargo, para algunos investigadores, lo importante es el reconocimiento de que el mito es irreductible a factores extrarreligiosos, es decir, que no trata de dar satisfacción a una curiosidad objetiva respecto al mundo empírico, sino que proporciona el ansiado sentido de la realidad en el espacio que hay más allá de la experiencia verificable o del conocimiento controlado y repetitivo. Otra forma paralela de enunciar estas cuestiones es si, como afirmaba Émile Durkheim, el sistema religioso es finalmente una codificación de otro sistema, el de las relaciones sociales; o si, según Georges Dumézil, el mito puede ser considerado la expresión dramática de la ideología fundamental de cada sociedad humana; bajo un cierto prisma restrictivo se pensaría que ambos autores están en lo cierto, aunque, al intentar penetrar en problemas del tipo de la definición o descripción del Más Allá, prefiero alinearme con Claude Lévi-Strauss o con Mircea Eliade cuando enfatizan la gran autonomía de la religión respecto a la sociedad.

Ciertamente, tiene razón Manuel Gutiérrez (1999, 23) al advertir que «los requisitos que, tácitamente, se exigen para que determinadas prácticas, creencias, normas, sentimientos y actitudes, entren a formar parte del rubro de *lo religioso* son muy variables; no sólo entre diferentes sociedades y culturas, sino también entre diversos

períodos históricos de una misma cultura que haya conservado la misma afiliación religiosa». No obstante, cualquier historiador de las religiones suele reconocer con relativa facilidad qué manifestaciones culturales presentes o pasadas constituyen la materia de sus estudios. La orientación es aquí importante, y por ello conviene reproducir, como hace el mencionado autor, las palabras al respecto de Geertz (1994, 122, citado por Gutiérrez, 1999, 25):

> El punto central de la perspectiva religiosa no es, ni la teoría de que más allá del mundo visible existe otro invisible, ni la doctrina de que una presencia divina se cierne sobre el mundo, ni tampoco la opinión más tímida de que existen cosas en el cielo y en la tierra nunca soñadas por nuestras filosofías. Más bien, es la convicción de que los valores que uno mantiene se hallan conectados con la estructura inherente a la realidad, que entre el modo en que uno debe vivir y el modo en que las cosas son realmente hay una irrompible conexión interna.

La práctica de la religión vendría a sancionar, pues, mediante ideas, normas adecuadas, sentimientos y actitudes, que se traducen a veces en manifestaciones materiales que el arqueólogo encuentra e interpreta, tal conexión.

Y en términos ya más concretos hay que reconocer que la multiplicidad de religiones indica que cada cultura puede tener una cosmovisión particular, especialmente en lo que respecta a la manera de describirla y expresarla, y que también la religión es un aspecto de la ideología que consolida y legitima las relaciones sociales y de producción en una sociedad dada. Pero sobre todo, con vista a los fines que persigue este libro, hay que tener en cuenta que la religión es alegórica, fantástica, entendiendo ahora por fantasía la asociación convencional o aparentemente arbitraria de elementos reales, a veces deformados o fragmentados, con fines semánticos. No hay nada imposible en las historias sagradas, pues la religión integra todas las categorías de la experiencia, es decir, los fenómenos y sus contrarios. Al incluir todos los ámbitos del cosmos o a los personajes procedentes de ellos, a sus obras y actitudes, lo que sucede puede ser lo opuesto a lo habitual en cada uno de esos ámbitos considerados por separado. El lenguaje esotérico o figurado es el propio de una simbolización extrema y ajena a la interpretación unívoca. Son historias maravillosas, como la que protagoniza Alicia cuando irrumpe en el «extraño país», porque al otro lado del espejo hay un exceso de realidad, una síntesis de todos los órdenes razonablemente posibles.

La religión maya se desenvuelve sobre la oposición movimiento-quietud. Lo expresan perfectamente las palabras del *Chilam Balam*

de Chumayel, que es un documento fundamental para entender la reflexión religiosa de los indígenas después de las fuertes turbulencias causadas por la invasión española de la península de Yucatán (Rivera Ed., 1986, 71):

> Toda luna, todo año, todo día, todo viento
> camina y pasa también.
> También toda sangre llega al lugar de su quietud,
> como llega a su poder y a su trono.

La creación del mundo fue equivalente para los mayas a la creación del tiempo, a la aparición del sol en el firmamento y al comienzo de su perenne deambular. La creación del hombre, por su parte, se consolida por el movimiento de la sustancia que recorre su cuerpo, la sangre. El movimiento del sol es la vida del cosmos de igual manera que el movimiento de la sangre impulsada por el corazón es la vida del hombre. La ofrenda de sangre al universo divino es un don de la vida que el hombre posee y que puede transmitir al todo del que forma parte. Eso implica en la mentalidad maya una estructura de relaciones y equivalencias que incluye lo visible y lo invisible, el arriba y el abajo, el antes y el después, el día y la noche, el mundo de los vivos y el mundo de los muertos.

La quietud de que habla el texto maya colonial es, por tanto, la muerte, o una de las categorías semánticas implicadas en el término muerte. De ahí la obsesiva renovación constante de las ciudades, los edificios, los suelos sobre los que el hombre caminaba, para que cualquier cosa entrara en el movimiento del mundo, que era signo de vida. De ahí asimismo la obsesión por el tiempo y su transcurrir, por las medidas calendáricas, por el registro y la aprehensión de esos retazos fugaces, ya que eran la confirmación de lo viviente, el conjuro escrito y labrado que garantizaba la continuidad a una sociedad de creyentes en la amenaza eterna de la aniquilación de los universos. Tres mundos, al menos, habían sufrido la destrucción antes de que los mayas aparecieran con su forma clásica sobre la superficie de la tierra. Y la angustia del exterminio pendía sobre sus conciencias, porque así lo había dispuesto el destino desde siempre: el sol, y los dioses, y los hombres, durarían lo que durase *su* tiempo, e incluso perecerían antes si la sustancia vital que circulaba entre los seres y los ámbitos del cosmos dejaba de fluir, si se interrumpía la comunión armónica en la que debían encontrarse todos los seres creados (Rivera, 1999).

Es muy posible que los orígenes del pensamiento religioso de la civilización maya deban situarse en las *hierofanías* típicas de las socie-

dades agrícolas, es decir, la experiencia y la reflexión sobre la fertilidad de la tierra, la lluvia, el sol y su movimiento aparente, la luna y las estrellas, la germinación de las semillas, las tormentas tropicales, los huracanes, la sucesión de las estaciones, la muerte de todos los seres vivos. La construcción de un mundo sagrado corre parejo con el afianzamiento de las teorías cosmológicas y la cristalización del modelo social más adaptativo. Poco a poco, los fenómenos sagrados adquieren rostro y nombre, las fuerzas sobrenaturales se identifican con imágenes antropomorfas que suelen ser conocidas como divinidades. Esto sucede sobre todo, según veremos más adelante, cuando surge la civilización, los rituales se institucionalizan y el manejo de lo numinoso se convierte en una especialidad más de las minorías dirigentes.

Por otra parte, el misterio más importante de la vida no es el de la existencia de los dioses o los espíritus, sino la cuestión de si ellos intervienen en los asuntos humanos. Porque negando tal intervención, es decir, haciendo depender exclusivamente del azar o de la propia voluntad de los hombres sus infortunios, sufrimientos, triunfos y satisfacciones, las circunstancias en que se producen todos y cada uno de los acontecimientos que modelan su temperamento y determinan sus desengaños, entonces no resulta relevante que haya o no una o varias divinidades sobre nosotros. La mayoría de las gentes en todos los tiempos y lugares han pensado que las fuerzas sobrenaturales o los seres supremos estaban en contacto con los hombres, que los ayudaban y castigaban, que se involucraban en el transcurrir de los días de las aldeas y las ciudades, que habían inspirado las leyes y las costumbres, y que miraban celosamente por su cumplimiento. Incluso muchas sociedades han creído que la recompensa final era la prolongación de la vida después de la muerte, o que había una placentera vida de ultratumba para los sumisos y justos, y terribles penas eternas para los malvados.

El problema surge cuando, como consecuencia de lo anterior, se atribuyen a los poderes sobrehumanos sucesos y situaciones que parecen de rotunda iniquidad y desmedida crueldad, horribles plagas y enfermedades, catástrofes naturales, muertes de niños, hambre y miseria, guerras salvajes, la victoria del mal y de los que lo representan. ¿Cómo explicar eso cuando de los dioses se espera protección, benevolencia, misericordia, justicia, cuando a menudo esas figuras superiores son por definición el compendio de las bondades y virtudes que la sociedad preconiza como garantía de su supervivencia y retrato de sus ideales? Ese daño, entonces, debe proceder de otro poder, semejante y opuesto al divino, una fuente de mal que pode-

mos llamar demonio. Pero hay otras preguntas: ¿son los demonios tan poderosos como los dioses dadores de la salud y los alimentos? Si es así, el culto debería dirigirse al que produce el dolor, las plegarias deberían tender a aplacar a ese maligno ser, si tal cosa es posible. Y si el buen dios es más poderoso que el demonio, entonces ¿por qué no acaba con él y hace reinar la dicha y el bien sobre la tierra? Incluso es posible razonar de esta manera: los dioses benevolentes toleran la acción de los demonios, lo que nos llevaría de nuevo a la faceta negativa de la divinidad, o ambos poderes se equilibran y existen en perfecta armonía, aunque antagónicos y por ende enfrentados en eterna pugna. De todo ello se desprende que las culturas arcaicas, colocadas ante estos dilemas, optaron frecuentemente por considerar dignos del ritual y de la atención religiosa a las fuerzas de uno y otro signo, entremezcladas y con múltiples derivaciones y avatares. Aquella dualidad de opuestos primordiales fue el modelo para la organización de las relaciones sociales, la conceptualización del universo físico, el tratamiento de los acontecimientos históricos, la cosmogonía, el arte, las reglas de conducta diarias, el derecho y la medicina. También el judaísmo y el cristianismo heredaron del zoroastrismo persa el pensamiento dual. En el área maya la cadena de la dualidad fue expresada por medio de las oposiciones esenciales, que resultaron metáforas de muchísimas otras: hombre-mujer, día-noche, sol-luna, salud-enfermedad, calor-frío, vida-muerte, movimiento-quietud, luz-oscuridad, ruido-silencio. Sólo en los términos de esa cadena, y de sus implicaciones de toda índole, tienen las cosas sentido. Tal es la raíz del pensamiento religioso mesoamericano, y, por tanto, maya. Ahora bien, esa «naturaleza dual» se encuentra explícitamente escindida en los seres humanos, divididos en varones y mujeres, aunque se unen esporádicamente para crear la vida en sus descendientes. La dualidad, por el contrario, es inherente a los dioses mayas, y por ello son benévolos y malévolos simultáneamente. Son creadores en sí mismos, puesto que la creación se produce cuando se une lo que debe estar separado, las dos partes de la dualidad, y eso les distingue de los humanos, aunque tal cualidad se exprese habitualmente otorgando dos semblantes, o nombres, o sexos, o avatares, a los personajes, como Hunahpú e Ixbalanqué, o Hun Camé y Vucub Camé, o Ixpiyacoc e Ixmucané, protagonistas todos del mito cosmogónico fundamental llamado *Popol Vuh*. Son creadores y también son, lógicamente, destructores, los que desbaratan los mundos, o como el Chac yucateco, que con la lluvia fertiliza los campos de maíz y con la ausencia de lluvia los agosta. El bien y el mal, si lo queremos decir a la manera de Occidente, están en cada uno de esos dioses, cuyo pro-

totipo es el sol, un modelo cardinal en el origen de las teorías religiosas mesoamericanas. El sol participa del día y de la noche, de la luz y de las tinieblas, pues en su periplo diario cruza radiante los cielos para penetrar después en el oscuro inframundo, donde casi se apaga, y es entonces, y simultáneamente, la luna; el sol está asimismo arriba y abajo, en el país de los vivos y en el país de los muertos. La observación y el culto del sol llevó a los mayas a la astronomía, y pudieron comprobar de inmediato que los astros se mueven, y que a veces son visibles y a veces invisibles, es decir, que también peregrinan desde el cielo al infierno, que también participan de la dualidad. Dado que el sol fue la medida para la majestad de los reyes mayas, la trayectoria del sol era igual a la trayectoria del rey, y este ilustre personaje quedaba así imbuido de la dualidad y, como un dios, pertenecía al cielo y al infierno, y por supuesto a la tierra, siendo considerado un *axis mundi* y el pilar de la armonía del cosmos. Un maya antiguo hubiera afirmado rotundamente que lo que vemos depende de lo invisible, y que un estado de perfección es un estado de equilibrada contradicción, de síntesis de los opuestos, de tensión que acaba por resolverse en una calma expectante, ni neutral ni dormida.

En resumen, todas las religiones se apoyan en dos principios fundamentales:

1. Existen fuerzas superiores en el universo responsables del orden cósmico y de los acontecimientos históricos. Su participación en los hechos humanos es innegable, aunque los mecanismos que la rigen resultan confusos. Se puede intentar conocer la naturaleza y los designios de esas fuerzas, y tratar de establecer una comunicación con ellas a través de la cual canalizar la angustia producida por el fenómeno vital y los deseos de salud y bienestar inherentes a la propia condición humana.

2. A los seres humanos les resulta intolerable la idea de la extinción total del individuo y de su personalidad tras la muerte. Por tanto, la vida debe continuar, de una u otra forma, después de morir.

A estos principios hay que añadir en Mesoamérica el orden dual al que he aludido ahora mismo. Mesoamérica es un área cultural, es decir, un territorio en el que nacieron y se desarrollaron culturas emparentadas por haberse originado en un tronco o tradición común, culturas que mantienen hasta el día de hoy una fuerte interacción y que comparten multitud de rasgos. Mesoamérica se extiende por los actuales países de México, Guatemala, Belice y una parte de Honduras y El Salvador, aproximadamente desde el río Pánuco en México hasta el río Ulúa en Honduras. Por tanto, es un área de co-tradición, varias veces sometida a procesos de integración política y económi-

ca, y al predominio de determinadas culturas, por ejemplo, la olmeca, la teotihuacana, la tolteca o la azteca. Los mayas habitan desde la Antigüedad el sur y sureste de Mesoamérica, una zona periférica pero muy vasta, y esa ubicación, junto con las características de su medio, les han facilitado la estabilidad y la supervivencia, al abrigo de muchas de las violentas perturbaciones que han recorrido, y a veces asolado, el territorio.

Los mayas no tenían, como nosotros, sentimientos religiosos, los mayas *vivían en* la religión. O mejor todavía, la religión, entendida de forma restringida a través de los vínculos de los humanos con las fuerzas sobrenaturales, estaba en ellos como el aire que respiraban, no era una categoría del pensamiento o de la conducta separada del resto de ideas o actividades. Esto es así en aquellas culturas en las cuales los dioses, los demonios y los espíritus, residen entre las gentes y son parte de su acontecer cotidiano, en el que intervienen con la misma asiduidad que los fenómenos de la naturaleza, que son sus manifestaciones, en aquellas culturas en las que las normas y las costumbres han sido dictadas por esas fuerzas o se inspiran en los relatos del origen de los tiempos protagonizados por ellas. La realidad maya, consecuentemente, es una mezcla inextricable de sucesos «humanos» y sucesos «divinos», ambos están juntos en la historia y en el tiempo, es decir, en el orden político, en el orden social, en las tareas de subsistencia y en el destino señalado por el paso de los días y las sucesivas transformaciones del mundo percibido. Entonces, esos particulares *sentimientos* religiosos son discernibles analíticamente ahora, pero eran en la Antigüedad una única emoción con muchos otros en la multifacética tarea de vivir y de morir.

Y ya que he mencionado a la *realidad* maya, vale la pena que me detenga en ella unos instantes. La construcción social de la realidad se lleva a cabo por medio de dos perspectivas esenciales: el tiempo y el espacio. La aproximación al mundo implica tres etapas: percepción, ordenación y representación. Para la definición del mundo se utiliza la religión, porque la religión incorpora a través de la sacralización lo incierto o lo incontrolable (gran parte de la naturaleza en las sociedades acientíficas) al ámbito previsible de las relaciones sociales. La religión es, pues, un retrato —metafórico, metonímico, altamente simbólico— de la realidad. En las culturas más sencillas el espacio es el eje prioritario de ordenación de la realidad. En las culturas complejas el tiempo es el eje prioritario de ordenación de la realidad. La representación del mundo puede ser más o menos «naturalista», llegando en ocasiones a un convencionalismo difícil de descifrar desde fuera de los sistemas educativos tradicionales.

O sea, que nosotros llamamos realidad a aquello que podemos percibir por medio de nuestros sentidos. Que podemos percibir, identificar, describir y clasificar. Pero sabemos que hay objetos, fenómenos y acontecimientos que escapan a esa capacidad nuestra. Algunos seres vivos perciben cosas que nosotros no podemos percibir, y los modernos artilugios tecnológicos han permitido incorporar a la realidad numerosos elementos hasta entonces imperceptibles. En el estudio de la civilización maya, por ende de su religión, hay una pregunta inquietante: ¿desarrollaron los mayas técnicas de percepción que les permitieran el acceso a parcelas de la realidad todavía ignoradas por nosotros? Y el corolario: ¿expresaron ese conocimiento en sus doctrinas, sus ritos y su arte? Dicho de otra manera, el mundo maya que nosotros llamamos sobrenatural o imaginario, y al que estarán dedicadas principalmente las páginas siguientes de este libro, ¿puede revelarnos una auténtica sabiduría respecto a determinadas zonas del universo, es decir, de la incontestable realidad?

Alguien ha dicho que la metáfora, el símbolo y el mito, son las llaves para un verdadero conocimiento de los dioses y de lo sagrado en las distintas tradiciones culturales. Yo añadiría otra llave más, la expresión plástica, en donde se condensan con frecuencia las tres vías anteriores a través del vehículo privilegiado de que dispone el hombre para aproximarse a lo inefable: la imaginación creativa. El mundo como representación y la representación como tipología. El arte, en cualquier caso, el arte maya en particular, como la suma de las interpretaciones religiosas a las que la sociedad se ve abocada en la esforzada empresa de construir una realidad habitable, segura y tranquilizadora. Puesto que el medio natural no es un factor neutro u objetivo en la vida de las gentes de la península de Yucatán, sino la parte más evidente de la atmósfera sacra que envuelve toda la creación decidida por las divinidades originarias, su traducción al arte y al estilo es inevitable y conveniente. De ese modo alcanza la cima el proceso de interacción con los demiurgos y con los poderes que su actividad continua ha desencadenado. Lo que los mayas se propusieron, en otras palabras, fue negar el aparente caos de la naturaleza por la fuerza de las imágenes, poblando las paredes y los frisos con símbolos y motivos que mostraban la posibilidad de reproducir ordenadamente, dentro de las categorías del pensamiento social hecho espacio urbano y arquitectónico, el espíritu de la selva. De igual forma que la primera choza no fue otra cosa que ramas, troncos, bejucos y lianas colocados «de otra manera», de una manera claramente «cultural», así las ciudades petrificaron en nuevas siluetas y perfiles los mil y un elementos del paisaje. Apropiarse de la naturaleza y hacerla

artificio no fue debido sólo a la necesidad de oponer una barrera de identidad rotundamente independiente a la exuberancia y extrema voracidad del bosque tropical —cultura frente a naturaleza, como decían los antropólogos estructuralistas—, sino a la necesidad que los mayas sintieron de reflexionar sobre el mundo, de conocer en profundidad los mecanismos cosmológicos y vitales. Únicamente las culturas complejas que han habitado el difícil ecosistema de junglas tropicales, y que han desarrollado allí formas de organización estatales, han experimentado esa necesidad y la han expresado mediante un arte refinado e igualmente pletórico, como sucede en el sureste asiático o en la India.

Otro concepto del que no podemos prescindir es el de lo sagrado. Yo he llamado a las ciudades mayas «escenarios sagrados» (Rivera, 2001a) porque representaban los mitos cosmológicos y en ellas se celebraban constantes ceremonias religiosas. Pero lo sagrado es, sobre todo, una cualidad que vincula el espacio y el tiempo, y a los seres y las cosas que los pueblan, y a los acontecimientos que allí tienen lugar, con las fuerzas sobrenaturales. Lo sagrado es igualmente una potencia fecundadora y germinativa que rige el cosmos. Lo sagrado se manifiesta siempre como una realidad de un orden totalmente diferente al de las realidades «naturales» (Eliade, 1967, 18). Y Eliade afirma a continuación que el hombre entra en conocimiento de lo sagrado porque lo sagrado se manifiesta, porque se muestra como diferente por completo de lo profano, y tales *hierofanías* son actos misteriosos, manifestaciones de algo que se concibe de inmediato como no perteneciente a nuestro mundo cotidiano y natural; son pues *diferentes* tratándose no obstante de elementos tan sencillos y corrientes como árboles, edificios, ríos, animales, montañas o personas. Por supuesto que esos elementos adquieren el carácter de sagrados cuando pasan a formar parte de *historias* determinadas que son sagradas en sí mismas, mitos o fenómenos que los relacionan con el Otro Mundo. Aparentemente, los mayas antiguos dotaron de la cualidad sagrada a multitud de elementos, y la reconocieron en la mayoría de los actos significativos de su existencia. Así, el estudio de la religión maya no sería otra cosa que el discernimiento de los valores sagrados de la cultura, y la explicación de cómo y porqué llegaron a ser tales.

Las religiones más arraigadas y de mayor extensión geográfica y temporal se caracterizan por sus textos sagrados, a veces inspirados o redactados por sus fundadores, y en ocasiones revelados o directamente escritos por la divinidad. No se concibe una religión ecuménica sin una cierta cantidad de escritos, porque la escritura ha sido, desde los inicios de la civilización, un criterio de poder y veracidad

en sí misma. Desde el hinduismo al Islam los textos fundacionales han facilitado, y quizás determinado, el éxito de las religiones mayoritarias y la pervivencia de las minoritarias. Los mayas no fueron una excepción, más de la mitad de las inscripciones descifradas tratan asuntos religiosos, y los pocos libros prehispánicos que se han conservado abordan igualmente cuestiones comprendidas en tal apartado. Hay un texto que seguramente podemos calificar de instaurador, aunque su forma actual se debe a una copia realizada en la época colonial, es el llamado *Popol Vuh*, puesto en caracteres latinos y en el papel por los mayas quichés del altiplano de Guatemala a finales del siglo XVI o ya en el XVII, pero cuya antigüedad está garantizada por el gran número de escenas pintadas en la cerámica arqueológica que hacen referencia a alguno de los episodios que lo componen. Es exagerado llamar al Popol Vuh la Biblia de los mayas, y no obstante su importancia como fuente religiosa y como vía de penetración hacia la mentalidad indígena es enorme. Es un relato cosmogónico, al que haremos mención más adelante, y la mejor aproximación a lo que se puede denominar literatura religiosa maya, porque allí está la *Weltanschauung* de esa sociedad fijada en el lenguaje, en su estructura y en el despliegue extraordinario de valores simbólicos que subyacen a las formas léxicas y sintácticas. Recordemos que el lenguaje, por su sistematicidad, permite pensar analógicamente que el mundo al que nombra es igualmente sistemático (Lotman, 1979, citado por Gutiérrez, 1999, 46), y que esa característica es indispensable para la vida social y para la acción religiosa. Desgraciadamente, no podremos hacer el análisis del Popol Vuh desde la versión original en maya-quiché, que sería la mejor manera de poner de manifiesto las verdaderas conexiones entre el orden cultural y el orden cósmico, pero mencionaremos en cambio algunos de los símbolos más reveladores del pensamiento prehispánico encerrados en ese extraordinario texto.

No es infrecuente que el concepto de sagrado implique el de tabú. La sacralidad acarrea intangibilidad, o al menos normas particulares y estrictas de aproximación y uso; universalmente, todo lo sagrado se sustrae a la consideración habitual, incluso lógica, y adopta en las relaciones con las personas protocolos claramente diferenciadores. Además, lo sagrado es visto por lo general como peligroso: puesto que se vincula con lo sobrenatural llega a poseer algo del imprevisible poder de lo numinoso. Tanto si lo sagrado procede de una expresión divina dada como si forma parte de las cualidades o atributos de la divinidad, sus lazos con las fuerzas del Otro Mundo lo impregnan del carácter mismo de tales fuerzas. Entre los mayas, puede afirmarse que todo lo sagrado fue considerado manifestación de las potencias

que habitaban ese Otro Mundo, algo así como una extensión en la superficie de la tierra del lado misterioso —del lado oscuro, del lado profundo, del lado fundamental, podríamos decir también— de la realidad. Los elementos visibles de intermediación con el Otro Mundo, y cualquiera de los seres u objetos liminales o fronterizos, quedaban teñidos de sacralidad y consecuentemente tabuados. Desde este punto de vista hay que entender los criterios selectivos o discriminatorios en la composición de las escenas religiosas del arte maya, y por eso no encontramos en él muchos de los temas o personajes tan frecuentes en Egipto o en otras civilizaciones.

Es muy difícil hoy, luego de décadas de investigaciones y planteamientos teóricos, justificar plenamente un único método de aproximación a los fenómenos religiosos. Yo estoy inclinado a participar del historicismo de Pettazzoni, de la fenomenología de van der Leeuw (1964), y, sobre todo, de la morfología de la religión de Mircea Eliade. Todo ello anclado en el material y las reflexiones que nos brinda la antropología cultural. En tal eclecticismo lo que me interesa destacar es la gran utilidad de las comparaciones; el mismo Pettazzoni escribía que «no se trata de explicar a los griegos mediante los aztecas, sino de entender mejor la formación de la civilización griega a la luz de formaciones similares, haciendo resaltar así su originalidad no en el cielo de una trascendencia inaccesible, sino en el vasto plano coral de la historia», aunque, según este autor, «la comparación legítima es la que se aplica a lo que es históricamente comparable, porque está radicado en tradiciones culturales semejantes» (Pettazzoni, 1967, 72, citado por Duch, 1977, 30). El comparatismo que yo defiendo se aleja, sin embargo, de Claude Lévi-Strauss, quien estudia los mitos no como características culturales sino como genomas del espíritu humano (véase Duch, 1977), y en cierto modo también de Dumézil, aunque me parezcan muy importantes sus trabajos lingüístico-comparativos. Con el mencionado Pettazzoni, creo que el hecho religioso constituye un todo orgánico con la cultura en la que se ha formado y se manifiesta; y no obstante, con los fenomenólogos, opino que la religión es algo significativo en sí misma y que no siempre se puede explicar a partir de causas no religiosas; finalmente, no tengo ninguna duda de que una adecuada morfología de lo sagrado favorece la interpretación y comprensión de los fenómenos religiosos. De esta manera, examinaré a los mayas antiguos en el marco mesoamericano, su religión será considerada en conexión con las tradiciones mesoamericanas y comparada cuando sea necesario con la de otros pueblos vecinos de semejante grado de desarrollo cultural. Pero si, además, hay datos interesantes procedentes de otras tradiciones, eu-

ropeas o asiáticas, que arrojen algo de luz sobre aquel universo tan cerrado, procuraré tenerlos también en cuenta. Mi método habitual para el estudio de formas religiosas o símbolos es el que se adivina en los libros sobre laberintos y espejos que he publicado (Rivera, 1995 y 2004), algo así como una hermenéutica comparativa del fenómeno religioso, aunque en este caso, por tratarse de un texto más general, abordaré el pensamiento religioso de los mayas sobre todo desde la información arqueológica —y ocasionalmente etnohistórica o etnológica— disponible de la propia área del sureste de México y norte de Guatemala.

2

UN PAÍS DE CINCO COLORES

El país de los antiguos mayas está situado en el trópico de Cáncer, entre los 86º y los 92º de longitud y los 15º y los 22º de latitud aproximadamente. Todo él pertenece al ecosistema de bosque tropical lluvioso, aunque las diferencias entre regiones son muy notables, así en el estado mexicano de Tabasco la pluviosidad es muy fuerte, en el departamento guatemalteco del Petén la selva de galería incluye árboles de 40 o 50 metros de altura, en el noreste de Honduras hay colinas y vegetación rala, y en el estado mexicano de Yucatán la lluvia desciende a menos de 1.000 mm anuales y existen zonas subdesérticas. De norte a sur y de este a oeste, en el vasto territorio de más de 300.000 kilómetros cuadrados, se modifica la vegetación y el clima, aunque siempre nos encontremos por debajo de los 800 metros de altitud, en la llamada «tierra caliente», y sólo se reconozcan dos estaciones: el cálido y lluvioso verano y el menos caluroso y seco invierno. El Mayab ocupa la casi totalidad de la península de Yucatán, y llega hasta sus aledaños, un territorio compartido hoy por los estados mexicanos de Tabasco, Chiapas, Campeche, Yucatán y Quintana Roo, y las repúblicas de Guatemala, Honduras y Belice. El límite sur-occidental son las cadenas montañosas prolongación de la Sierra Madre, la Cordillera Volcánica, los Cuchumatanes y otras serranías y promontorios que penetran en el istmo centroamericano. El Mayab es justamente lo contrario de esos macizos montañosos, donde la temperatura es suave y la humedad inferior, donde hay valles profundos y muchas coníferas, y esa oposición geográfica es también cultural, pues, a pesar de que hubo un contacto permanente entre ambas regiones y un activo intercambio de bienes y de ideas, los rasgos que las diferencian son numerosos y muy significativos.



Mapa general del área maya.

Debo insistir en esta cuestión fundamental: el territorio ocupado por la civilización maya es geográficamente bastante variado. Cuando decimos selva tropical húmeda simplificamos en exceso, puesto que hay lugares donde las precipitaciones son fuertes y constantes a lo largo del año, y otros donde caen menos de 800 mm y sólo en los meses de verano. Además, las gentes que vivían cerca de los grandes ríos y lagunas contaban con áreas riparias de cultivo de alto rendimiento, mientras que en el norte de la península de Yucatán no hay corrientes de agua superficiales y la agricultura depende de unas lluvias inseguras y escasas. Una altitud de 200 o 300 metros sobre el nivel del mar, como en la región del Puuc o en ciertas zonas de Belice, supone un alivio climático notable para los habitantes. Y a las orillas del mar la situación cambia de nuevo de manera significativa. Existen grandes extensiones de *bajos* atravesando el país, en las cuales el agua de lluvia permanece en la superficie durante largos períodos de tiempo, y verdaderos pantanos con una flora y una fauna características.

Lo anterior quiere decir que una ciudad como Tikal tenía que hacer frente al medio de forma muy diferente a como lo hacían Uxmal o Tulum, por ejemplo. Unos gobernantes se preocupaban por conseguir almacenar suficiente agua para la población, y otros emprendían costosas obras de drenaje para evitar inundaciones y catástrofes. Así que la homogeneidad de la cultura, justificada en la tradición compartida, la lengua común o emparentada, y en un sistema de valores análogo, se vio afectada por el medio ambiente, y surgieron numerosas variantes locales o regionales. La historia particular, tan dilatada en muchos sitios, la fragmentación política, y la distinta proporción de influencias extranjeras recibidas o asimiladas, fueron otras poderosas razones para que surgieran por doquier variedades, e incluso manifestaciones auténticamente singulares. En la península helénica ocurrió algo semejante, aunque allí los condicionantes ambientales no fueron tan decisivos. Y otras grandes culturas de la Antigüedad integraron igualmente a un mosaico de expresiones diferentes, en Mesopotamia, en China o en la India, por ejemplo.

Los mayas fueron un pueblo eminentemente agrícola, su relación con la tierra era de estrecha y respetuosa interacción. No se puede entender el pensamiento religioso maya si no se penetra suficientemente en el sentido de ese poderoso vínculo. La tierra es, consecuentemente, el origen de muchos mitos y rituales, y las creencias que han modelado la identidad de los habitantes del Mayab giran a menudo sobre el comportamiento de los hombres con la tierra y las respuestas de ésta a las necesidades de aquellos. La tierra es la madre que alimenta a las gentes, y también el monstruo que las engulle cuando

mueren, depósito de beneficios a la vez que sede de terribles males, y, sobre todo, inmenso lugar de misterios. Su simbolismo es tan rico que casi se necesitaría todo un libro para desentrañarlo.

Llamaremos aquí Mayab al territorio que ocuparon los antiguos mayas creadores de la civilización singular de la arquitectura abovedada, el cómputo cronológico absoluto y la escritura jeroglífica. La civilización de la selva, pues, ya que en el altiplano de Chiapas y de Guatemala, en la franja costera del Pacífico, y en El Salvador, a pesar de que existieron y existen pueblos de habla maya —étnicamente mayas, desde luego— los habitantes prehispánicos no participaron de esa única y extraordinaria civilización. Si bien, como veremos más adelante, paradójicamente, algunos de los rasgos distintivos de la brillante cultura de la península de Yucatán, pudieron surgir en parajes de los altos y del Pacífico. Todo ello porque en Mesoamérica la movilidad de las personas, de las ideas y de las manifestaciones culturales fue muy grande desde el primer milenio antes de Cristo, y la civilización maya se constituye como tal a partir del 400 a.C. aproximadamente, cuando se afianza de manera definitiva el área de co-tradición merced a los profundos e ininterrumpidos contactos entre las distintas regiones.

Durante años los mayistas han pensado en la estrecha relación que los antiguos habitantes de la península de Yucatán tuvieron con su medio natural, pero el asunto se ha enfocado habitualmente desde ángulos muy generales o desde la perspectiva economicista. Yo creo que, además de lo ya dicho anteriormente, los pueblos sometidos a una fuerte presión ambiental desarrollan una serie de expresiones artísticas de carácter adaptativo: una simulación conducente a la prevención de desajustes entre cultura y naturaleza, desajustes que pueden acarrear catástrofes y hambrunas, y a favorecer la armonía cósmica. Descubriendo esas expresiones artísticas se puede colegir el grado de la presión ambiental y, a veces, el tipo de respuesta de la cultura.

El norte de la península de Yucatán, por ejemplo, una región de enorme importancia documental para el estudio de la religión maya, puesto que era casi la única habitada a la llegada de los españoles, y la que suministró, por tanto, la mayoría de los informes que figuran en las fuentes escritas coloniales, son tierras bajas que no superan las pocas decenas de metros de altitud sobre el nivel del mar. Con un régimen pluviométrico en torno a los 900 mm anuales, y un fuerte grado de humedad, el paisaje se configura como una variante de la selva tropical lluviosa, con bosques tupidos pero achaparrados, gran concentración de plantas arbustivas y suelos de muy diversa calidad

para la agricultura. El componente kárstico favorece la presencia de numerosas cuevas, y también se forman pozos por el hundimiento, a menudo en dolina, de la plancha superficial de caliza, dando origen a lo que se denomina allí *dzonot* o cenote, dejando al aire la capa freática y constituyendo fuentes de agua potable esenciales para el asentamiento de poblaciones en una región en la que no hay corrientes de agua superficiales. La temperatura es relativamente constante a lo largo del año, pudiendo oscilar entre los 20 y los 35 grados centígrados en el centro de las dos estaciones, de secas y de lluvias. Es una tierra azotada periódicamente por recias tormentas y devastadores ciclones, en la cual, desde luego, el cielo no sólo envía sus bendiciones en la forma de la benefactora lluvia, sino también la destrucción con las tempestades tropicales y el hambre con las recurrentes sequías. Doy por supuesto el hecho de que el clima y la meteorología no han cambiado de forma sustancial en los últimos quince o veinte siglos, aunque la frecuencia e intensidad de las más fuertes tormentas tropicales puede ser un factor sujeto a variaciones cíclicas y que haya adquirido sus características modernas en época relativamente reciente. En todo caso, las imágenes de los códices, o libros mayas posteriores al año 1000 conservados hasta hoy, nos muestran con total claridad el temor de las gentes de la época tardía de la historia prehispánica a las fuertes lluvias, y este dato iconográfico es sin duda la consecuencia de una observación desplegada a lo largo de siglos. Es verdaderamente explícita la terrible escena de la página 74 del Códice de Dresde, donde el cielo se rompe en torrentes de agua, escena de la que forma parte principal la diosa Chac Chel (la Ix Chel anciana, con su presencia fúnebre, que luce los huesos cruzados sobre su falda), acompañada por el ominoso dios negro flechador, agorero de desastres. Las primeras páginas del Códice de Madrid son también un compendio de creencias y augurios sobre la constancia y consecuencia de las lluvias tropicales, especialmente la muy significativa página 9, en la cual el dios Chac aparece como un poder formidable. Algo semejante sucede en la página 12, y en la 16 es obviamente el dios de la muerte el que porta los atributos de Chac, anunciando destrucción y miseria. Con todo ello resulta evidente que para los mayas yucatecos las negras nubes de lluvia de los veranos no fueron siempre un pensamiento tranquilizador, sino la comprobación de que periódicamente se enfrentaban a las caprichosas fuerzas celestiales, de las que podían esperar la vida de las abundantes cosechas y también el hambre de la sequía —o del retraso del agua, con el consiguiente perjuicio para las «milpas» o parcelas de cultivo recién quemadas, según la técnica de la roza— y los estragos de los temporales.

Inundaciones causadas por las fuertes lluvias, agua del cielo para llenar los depósitos excavados en el suelo rocoso (chultunes), que proveen del precioso líquido a las viviendas, agua imprescindible de los cenotes y las cavernas, agua infinita y peligrosa del mar que rodea la península, siempre el agua está presente en el pensamiento de los yucatecos. El agua, el movimiento del agua, su quietud y sus ondulaciones, su simbolismo de fertilidad y muerte (caos y desorden, frontera con el inframundo), todo ello se ha reflejado en el arte prehispánico: el color azul en las pinturas murales y los códices, o las plazas de las ciudades que a veces quieren reproducir el océano originario de los mitos cosmogónicos (por ejemplo, Schele y Freidel 1990, 322-323). Éste es un factor natural de primera importancia por su enorme valor simbólico y para la supervivencia, y a pesar de que los mayas, contrariamente a lo que hicieron los egipcios, no representaron escenas de pesca o de navegación, o de la vida cotidiana en los ríos y las lagunas —con las contadas excepciones que hacen referencia al viaje de los muertos o a los enfrentamientos bélicos cerca de masas de agua—, no pudieron eludir la fascinación que el polivalente fluido ejercía sobre ellos.

La fauna y la flora del actual estado mexicano de Yucatán son las características del trópico húmedo. Hay organismos fuertemente competitivos con el hombre: las hierbas invaden las milpas cultivadas y las plantas borran las huellas de los caminos; muchas de esas plantas son agresivas y provocan, mediante la ingestión o el simple contacto, enfermedades diversas. Hay centenares de animales peligrosos, reptiles ponzoñosos, insectos que transmiten enfermedades y causan graves trastornos, mamíferos feroces, etcétera. Todo esto quiere decir que se trata de un medio hostil, en el cual los habitantes tienen que hacer un enorme esfuerzo para mantener unas tasas de producción de alimentos que les permitan sobrevivir, y en donde la naturaleza ha sido vista siempre como inabordable, difícilmente previsible, misteriosa, amenazante e insegura (Rivera, 2002).

Pero quizás donde el medio ambiente se manifiesta en todo su terrible esplendor es en las regiones meridionales, en la cuenca del río Usumacinta, en el sur del estado mexicano de Campeche y en el departamento guatemalteco del Petén, en Belice y Quintana Roo. Allí el bosque alto impide que los rayos del sol lleguen al suelo, con lo que hay pocos arbustos o plantas rastreras, pero las caobas, los chicozapotes y las ceibas son gigantes de hojas perennes y formidables raíces que se alzan a increíbles alturas y contienen en sus copas a monos y aves de ruidosa cháchara y vistoso plumaje. Majestuosos ríos serpentean por la llanura y numerosos lagos salpican el paisaje. El agua es muy abundante y, correlativamente, la vida aparece bajo

miles de formas. A la exuberancia de la vida le sigue una rápida plétora de muerte. La veloz cadena trófica deja una huella de humus, detritus, bacterias y podredumbre. La humedad es muy alta y el calor se hace insoportable. La selva se extiende como un océano verde que amenaza con devorarlo todo, es un laberinto vegetal en el que sólo se puede habitar si se combate permanentemente al monstruo que lo anima. Y fue precisamente en esas tierras bajas meridionales de la península de Yucatán donde surgió y se consolidó la brillante civilización maya prehispánica, y esa naturaleza lujuriante inspiró y suscitó muchas de las ideas religiosas de los indígenas.

No hay mejor manera de comprender la profunda influencia del medio ambiente en el pensamiento religioso de los mayas que asistir como espectador, o mejor todavía, que verse envuelto en una de las citadas tormentas tropicales de cierta envergadura. Aunque hoy sabemos cuál es la causa que las provoca, y podemos de una u otra forma protegernos de su efecto física y psicológicamente, no son raros los casos de ataques de ansiedad o de evidente pánico. Quizás la más adecuada descripción de uno de estos colosales fenómenos, en los que se cruzan en el cielo de la noche decenas de rayos, y ensordecedores truenos retumban hasta los remotos confines de la selva, es la de Mircea Eliade en su libro sobre la India:

> Eso me hizo mirar al cielo, estaba empezando a cubrirse de unas nubes amarillas con tonos plomizos. A los diez minutos ya no podíamos oír nuestras propias voces. Inopinadamente, empezaron a estallar rayos, la tormenta era de una fuerza y una violencia terroríficas. Sentí que corría, pero luego comprendí que era el viento el que me llevaba. Los otros, al igual que yo, habían perdido el equilibrio. Corrían como almas que lleva el diablo. Parecía que estuviésemos a media noche y que la luz de los relámpagos encendiera y apagara la mañana, con caprichos de demiurgo. Corríamos y nos hablábamos a gritos aunque apenas nos oíamos.
>
> Junto a nosotros volaban seres invisibles, sin sangre, con cuerpos de papel de colores, oliendo a azufre y a incienso. Un espíritu con alas blancas me rozó y me estremecí; era el impermeable del ingeniero. Sin que lo pudiéramos evitar, la tormenta nos arrebató, uno tras otro, el salacot, las ropas, el termo, los paquetes de los trabajadores. No sé por qué la visión de los árboles caídos y de los arbustos hasta las nubes de altos, con raíces y nidos, me regocijaba. Sentía en mi cuerpo una pulsación extraña, insistente y eruptiva, llevado por mi imaginación y mi sangre. Ya no me asustaban los rayos, sólo el corazón me latía y me latía... Como si me hubieran quitado un gran dolor, dejando tras él sólo la amargura del vacío. Parecía que por la espalda, los hombros y los brazos me recorrían corrientes eléctricas. Me extrañaba que la

> sangre no me brotara por los poros abiertos, que no se me rompieran los tímpanos.
>
> Minutos después ya no podíamos respirar. La lluvia golpeaba, hería, tumbaba, mortificaba. La huida había sido en vano. Resbalábamos, nos castañeteaban los dientes, tragábamos sangre. Ya no nos empujaba el viento. Oíamos gritos, llamadas. Sin duda, nos hallábamos en la aldea. Me la imaginaba devastada y destrozada con niños aterrados escondidos en hoyos, con pájaros ahogados, con los animales dispersos por el bosque, caídos en los pozos, sufriendo heridos, mugiendo moribundos, electrocutados y ahogados en medio del diluvio (Eliade, 1997, 64-65).

Los mayas tuvieron que afrontar las calamidades originadas en la naturaleza; al principio pudieron quedarse perplejos ante la aparente arbitrariedad de los magnos poderes extraños, pero muy pronto desarrollaron un cuerpo de doctrina que ordenaba los sucesos según criterios de necesidad cronológica, y que explicaba las consecuencias por las conexiones de las fuerzas presentes en la estructura del cosmos. En un territorio hostil, con tantas amenazas procedentes del entorno, es evidente que gran parte de los esfuerzos de la religión, sobre todo en su vertiente más popular, tuvieron que ir dirigidos al apaciguamiento de esos poderes terribles. El miedo a que, en uno de esos cataclismos, se acabara el mundo, condujo a los sacrificios de sangre y a una muy especial relación con los seres sobrenaturales que encarnaban y simbolizaban las descomunales energías allí liberadas.

Pero la selva tiene otras cualidades asimismo esenciales para la comprensión del pensamiento religioso de los mayas. Es un laberinto donde es fácil perderse, y el que se pierde en la selva con la misma facilidad muere. Es un lugar donde la luz del día es muy cambiante; miles de matices luminosos efímeros se superponen o suceden con rapidez, un reto para los fotógrafos modernos y un enigma lleno de significado para los habitantes antiguos. En la selva el ruido es permanente, a veces ensordecedor, y a menudo misterioso. Los mayas habitaron, por tanto, en medio de un paisaje sugestivo, nunca obvio y raramente previsible. Su arte es una manifestación concordante con tal circunstancia y con las ideas a que dio lugar; arte y religión, entonces, caminan al unísono en la empresa de afianzar la construcción social de la realidad. El ojo maya estaba acostumbrado, más que a ciertas formas, a ciertos ritmos en la evolución o modificación de las formas; su oído distinguía cientos de sonidos; y su capacidad de observación y asociación se perfeccionó hasta extremos insólitos. Aquellas gentes habitaron un mundo frágil, inestable, azaroso, inseguro y cambiante, fueron gentes de la selva y su religión así lo refleja.

La península de Yucatán es una inmensa laja de piedra caliza. Esa piedra aflora por doquier y fue la materia prima usada en las numerosas ciudades antiguas. El suelo vegetal, contrariamente a lo que se podría suponer viendo la frondosa jungla, es muy delgado y está expuesto constantemente a los procesos de laterización causados por el exceso de cultivo o por la exposición a las torrenciales lluvias. Por eso hay algunas manchas de sabana en la vasta llanura. No existen verdaderas montañas, excepto algunos promontorios mayores en Honduras y Belice, y las modestas sierritas septentrionales del Puuc o de Ticul, todo ello de muy poca elevación y que apenas modifica las condiciones climáticas generales.

Un exceso de vida

La flora peninsular es esplendorosa, árboles inmensos, formidables raíces aéreas, flores y frutos de todas las formas y colores. Muchas de esas plantas fueron aprovechadas en la economía prehispánica, en la construcción, en el transporte, en el utillaje agrícola o doméstico, como combustible o como alimento, y como medicina. Algunas se consideraron sagradas y formaron parte de los mitos o de los rituales, como la ceiba o el nenúfar. Pero, si no tan aparatosos como las plantas, son seguramente los animales los que más influencia tuvieron en la elaboración de las doctrinas religiosas. Un «bulto» sagrado, como los que se representan en la cerámica pintada, podía contener espinas de la cola de la mantarraya, cráneos o mandíbulas de mono, mandíbulas y astas de venado, colmillos y garras de jaguar. Y los huesos de manatí, o los de tapir, los cascabeles de la serpiente *Crotalus durissus*, los perros, las cabezas de cocodrilo o las plumas de muchas especies de pájaros jugaban también su papel en el repertorio de las metáforas religiosas, y acompañaban a veces a los muertos en su recorrido de ultratumba. El jaguar, cuyos rasgos anatómicos son empleados una y otra vez según el principio de *pars pro toto*, es un símbolo de los reyes (por su fuerza y coraje) y una metáfora de la noche estrellada (por sus costumbres nocturnas y su piel manchada), por ende del país subterráneo donde habitan los muertos. Los gobernantes de la superficie de la tierra, al igual que el gobernante de Xibalbá, cubren sus espaldas con capas de piel de jaguar. Los pájaros acuáticos pintados en algunos vasos, grullas, cormoranes, pelícanos, flamencos, garzas, pertenecen al reino infernal —que en el Popol Vuh se llama Xibalbá, y, de manera general, ése es el nombre que utilizaré para referirme al ámbito que los mayas imaginaban en la mitad inferior del mundo— porque

su entorno y sus límites son grandes extensiones de agua, auténticos mares, y algunos dioses llevan en sus tocados magníficos penachos de plumas o incluso un ave entera. Como es lógico, los búhos y lechuzas, y sobre todo los murciélagos, también están vinculados con las tinieblas del más allá. Y lo mismo pasa con los insectos, tan abundantes y peligrosos en los trópicos, que además de estar representados en las cerámicas con escenas religiosas, protagonizan algunos episodios del relato cosmogónico de los mayas quichés, por ejemplo, los mosquitos y las hormigas. Y batracios como el sapo o roedores como el ratón. Hasta el feo ciempiés tiene una sustancial relevancia en la iconografía mítica. Toda una espléndida fauna, en fin, aparece en el pensamiento religioso maya, con valores semánticos fundamentales, como guías en una complicada hermenéutica de los manuscritos, las inscripciones y las representaciones artísticas.

La dimensión subterránea

Una circunstancia geográfica de primera categoría en este análisis es la abundancia de cuevas a lo largo y ancho de la península. En el norte tienen un valor añadido, pues además de ser consideradas vías de penetración al mundo de abajo, tortuosos senderos que comunican las dos grandes partes del cosmos, son una fuente natural de agua que, como muy bien dejó registrado en sus acuarelas Frederick Catherwood, el dibujante que acompañaba al explorador decimonónico John Lloyd Stephens, al representar el acceso a la gran caverna de Bolonchén, fueron el recurso salvador para miles de yucatecos, especialmente en las épocas de lluvias escasas.

Las grutas a menudo se conectaron con pirámides, pues así la representación cósmica era verdaderamente completa, como sucede en Chichén Itzá, en Oxkintok o en Naj Tunich. Es decir, se erigieron templos piramidales cerca o encima de cavernas de especial significación, lo que no resulta raro en Mesoamérica, ya que la pirámide más espectacular, la del Sol en Teotihuacán, reposa sobre una cueva que tiene forma polilobulada, y algo parecido sucede con el Templo Mayor de Tenochtitlán y con edificios singulares de muchas otras ciudades. A veces, incluso, se reprodujeron arquitectónicamente los rasgos de las cuevas, o se hicieron edificios semisubterráneos, como el llamado Satunsat de Oxkintok.

El paisaje maya carecía de notables montañas, y por eso quizás fueron reproducidas artificialmente en las pirámides, porque los mitos mesoamericanos subrayaban la importancia de las montañas, las

primeras tierras que emergieron del océano primordial, lugares de los dioses y de los misteriosos *wayob*, pilares que sustentan el cielo y que permiten llegar hasta él. Pero las grutas, que son la otra parte del camino que conecta los pisos del cosmos, un camino esencial ya que por ahí se desplazan los astros, los dioses, los antepasados, las fuerzas, y el mismísimo tiempo, las grutas, digo, son todavía más significativas porque conducen al reino de la muerte, al interior de la tierra, donde tiene lugar la regeneración permanente de los seres y de las cosas, donde germina el maíz que nutre a los hombres y donde, por tanto, anida la esperanza de resurrección y de vida. Las cuevas mayas fueron en su mayoría lugares de culto desde épocas remotas de la historia prehispánica y los arqueólogos han encontrado en ellas pinturas, grabados, ofrendas y restos de ceremonias, todo ello alusivo a la comunicación con el Otro Mundo. Algunas cuevas especialmente famosas al respecto son Balamkanché, cerca de Chichén Itzá, Naj Tunich, en la frontera entre Guatemala y Belice, Loltún en Oxkutzcab (Yucatán), Actún Balam en Belice, o Calcehtok en la periferia de Oxkintok. Baudez (2002, 78) llega a afirmar, en relación a los muchos objetos arrojados en las cuevas por fieles y peregrinos, que «El descenso de los objetos hacia el centro de la tierra es el análogo inverso de la subida del incienso hacia el cielo». En el interior de algunas cuevas los practicadores religiosos mayas obtenían un agua pura llamada *suhuy ha* (agua virgen) que era utilizada en los rituales, especialmente en los de fertilidad. El goteo de las estalactitas y los remansos del agua subterránea proveían de ese preciado líquido, que a veces era necesario ir a buscar a través de angostos pasadizos y oscuras simas. Se supone que las gentes que realizaban tal misión guardaban estrictas prescripciones, y que las mujeres tenían vedado el acceso a aquellos recónditos santuarios.

Las cuevas, junto con la selva y las tormentas tropicales, forman la tríada de expresiones de la naturaleza que más influyeron en la constitución de las teorías religiosas prehispánicas. Las tres se pueden asociar con los correspondientes niveles del mundo, o con las paralelas esferas de la realidad: el inframundo, la superficie de la tierra y el cielo. La montaña de los mitos cosmogónicos, primera tierra emergida de las profundidades del océano primordial en el instante de la creación, escalera hacia el cielo, hogar de los dioses y sede de la cueva por la que se penetra en el inframundo, era un recuerdo de su remoto pasado para los habitantes de las llanuras selváticas, que procedían de los altiplanos de Chiapas y Guatemala, pero, al igual que sus congéneres de toda Mesoamérica, se vieron obligados a reproducirlas por doquier, porque esos basamentos piramidales que

se alzaban airosamente hacia el firmamento eran la expresión de la alianza de los hombres con los dioses, el vehículo de su comunicación con las fuerzas sobrenaturales, y el símbolo de la unión de la sociedad y de los individuos con el cosmos todo.

Espacio y cosmos

Los mayas concebían el espacio geográfico en el que habitaban como una planicie cuadrangular. El modelo físico inmediato era la base de sus templos piramidales, que sugería y al mismo tiempo reproducía la superficie de la tierra, como las pirámides eran representaciones cósmicas en sí mismas. Los puntos direccionales principales eran cinco, coincidentes aproximadamente con los rumbos de la brújula y el centro. Al igual que los incas y su Tawantinsuyu («imperio de los cuatro rumbos»), también el Mayab se dividía en cuadrantes, cada uno, aparentemente, ligado a una gran capital —con toda probabilidad, en ciertos períodos de la historia antigua, esas míticas ciudades fueron identificadas con Tikal, Calakmul, Copán y Palenque— que venía a representar el paradigma del esquema ideal, lo que las confería un carácter de excepcional sacralidad, en términos de la práctica ritual y de la organización del tiempo, pues tiempo y espacio, ya lo hemos visto, son casi sinónimos en la mentalidad maya. Una cualidad que en época tardía implicaba seguramente para la ciudad designada ser el «asiento» de los katunes o períodos de 20 años de 360 días cada uno.

Según el paradigma cosmológico más extendido por el Mayab a lo largo de su historia, basado en buena medida en factores ambientales y en la actividad agraria, el cuadrante oriental se asociaba con la energía vital, con el renacer del sol y el despertar de los campos, todo lo cual se simbolizaba con el color rojo. El cuadrante y la dirección norte se asociaban con las lluvias, la fertilidad y el florecimiento de la naturaleza, dado que el sol deambulaba por el horizonte septentrional en el solsticio de verano, y el color simbólico elegido era el blanco. El cuadrante y la dirección oeste correspondían al ocaso, a la inmersión del sol en el inframundo, lo que significaba noche y oscuridad y se relacionaba con la muerte, por lo que el color simbólico era el negro. Finalmente, el cuadrante y la dirección sur se asociaban al tiempo en el que el sol desciende hacia el trópico de Capricornio, en el solsticio de invierno, lo que representa en el Mayab ausencia de lluvias, campos secos y vacíos después de la cosecha, y naturaleza dormida, todo lo cual se asimilaba también al estado de muerte, por

lo que el color simbólico elegido fue el amarillo. El centro del mundo era la selva de los mayas y, como no podía ser de otra manera, el color que lo simbolizaba era el verde, color que no sólo tiene que ver con la clorofila sino también con el jade. Estos cinco puntos se disponen en un diseño que los estudiosos describen como un quincunce, aunque esta palabra tiene un origen más botánico que antropológico. Tal diseño constituye el signo jeroglífico T585 que, al igual que el T727, se pueden ver en determinadas circunstancias como una representación del mundo. Muy parecido es el signo solar T544, una especie de trébol de cuatro hojas con un punto central. Es lógico, porque en la mentalidad maya es el sol el que define la forma del mundo con su movimiento aparente de norte a sur anualmente y de este a oeste diariamente. Además, el signo de «estera», que simboliza siempre el poder de los reyes y los nobles, es también un jeroglífico de bandas cruzadas, el T552, que tiene un diseño semejante a los anteriores, lo que indica que el rey ejerce su imperio sobre el mundo y que es igual al sol.

El agua misteriosa

Los ríos tropicales son fundamentales en el desarrollo de la civilización. Por un lado, el rico limo que arrastran y depositan constituye un terreno agrícola muy productivo, por otro son vías de transporte que facilitan el intercambio comercial y el movimiento de gentes y mercancías. En la mitad sur del Mayab existen grandes cuencas fluviales, las más importantes de las cuales son la del Usumacinta, que corre desde el interior de Chiapas y los altos de Guatemala hasta el golfo de México, y la del Motagua, que desde el altiplano guatemalteco llega al golfo de Honduras. Otros ríos notables son el Pasión, el Lacanhá, el Belice, el Champotón o el Hondo. Los mayas antiguos los navegaron con canoas monoxilas, y esa navegación prefiguró la de los muertos en su camino hacia el reino inferior.

La sinuosidad de los ríos tropicales, su aparente calma y sus evidentes peligros, pudieron inspirar algunas formas del arte maya. Sin embargo, no tenemos noticia alguna de la presencia de ríos en la religión: las canoas en las que se desplazan reyes o dioses en el viaje al Otro Mundo atraviesan seguramente océanos, vastas extensiones de agua, pero no corrientes como las de otras tradiciones culturales. Y no parece que hubiera rituales que se celebraran en el solemne Usumacinta o en alguno de sus afluentes que merecieran ser mencionados en la iconografía o las inscripciones. En la lengua maya de

Yucatán el término para río es *yoka'* o bien *yok ha'*, denominación que incide en el hecho de que las corrientes de agua surgen de perforaciones (*yok*) en la tierra, o sea, que tienen su origen en el país subterráneo. Sólo en el Popol Vuh hay claras referencias a ríos que es preciso atravesar para llegar a Xibalbá, y otros que riegan ese lugar infernal, como aquel en el que se realiza la resurrección de los héroes gemelos Hunahpú e Ixbalanqué. Tal vez en algunas escenas de las cerámicas pintadas, o incluso en relieves de piedra, o en los códices, ciertas masas de agua representadas esquemáticamente sean ríos, y entonces se trataría sin duda de esos ríos del Otro Mundo, ríos de los mitos fundacionales, ríos del origen de los tiempos, cuya memoria tuvo mayores consecuencias probablemente para los quichés y otros habitantes del altiplano.

El mar no fue apreciado por los mayas, que nunca desarrollaron una navegación marítima de cierta complejidad técnica. Sólo en la época tardía circunnavegaron la península los chontales de Acalan, y lo hicieron en balsas o grandes canoas. El mar del Mayab tiene playas fangosas de poco calado en el occidente, laberintos de manglares en el noroeste, y peligrosos arrecifes en la costa oriental. Por lo tanto, no se dan las mejores condiciones para que los nativos peninsulares se volcaran hacia el mar.

Los mayas han mantenido hasta el día de hoy una ambigua relación con las grandes masas de agua. Numerosas leyendas giran en torno a los peligros y misterios de lagos como el Petén Itzá o, en el altiplano de Guatemala, el de Atitlán. Respecto al mar hay un dato arqueológico importante, apenas existen ciudades antiguas fundadas a orillas del Caribe o del golfo de México. Los lugares más importantes, Tikal, Copán, Palenque, Chichén Itzá, Calakmul, Uxmal, están siempre en el interior. Cobá está a unos 25 kilómetros de la costa, pero no en la costa, y Tulum o Campeche, que sí estaban allí, fueron ciudades muy secundarias. Claro es que, según he dicho, las características de esas costas no favorecían el asentamiento, pero también es verdad que los mayas gustaron en todo momento de los productos marinos, que consumieron moluscos y crustáceos, frescos o secos, que explotaron las salinas, que se adornaron con conchas de distintas clases y, sobre todo, que utilizaron algunos elementos del mar como símbolos principales del mensaje religioso. Algunos personajes de la historia maya se llamaron «tiburón», y muchos miembros de la alta nobleza usaron la imagen del escualo como emblema, las espinas de mantarraya servían para los ritos de efusión de sangre, uno de los sonidos típicos de la música ceremonial procedía de la caracola del *Strombus gigas*, y en las ofrendas dedicatorias o funerarias abunda-

ban las rojas valvas del *Spondylus princeps*. Las ideas de que en el principio de los tiempos sólo el mar existía, que la tierra «flotaba» en el océano, que era necesario cruzar una gruesa capa de agua para llegar a Xibalbá, pudieron afectar a la conducta de las gentes en relación con el extenso espacio acuático que les rodeaba en su península. Es verdad que tales creencias se deducen de un texto muy tardío y que procede del altiplano de Guatemala, de fuera del Mayab, pero los escasos materiales arqueológicos de época anterior que se pueden interpretar como vinculados a esas cuestiones ratifican los aspectos esenciales del mito. Mientras que el agua dulce del interior de la península tenía que ver con la fertilidad y era fuente de vida —todavía algunas jóvenes se bañan por la noche y con luna llena en las lagunas si es que no logran quedarse embarazadas—, el agua salada exterior tenía unas fuertes connotaciones de muerte. Obviamente, también las corrientes subterráneas y el agua de cuevas y cenotes se relacionaban con Xibalbá, pero el mar tempestuoso y hostil era un territorio sagrado por excelencia, en él se zambullía el sol durante el ocaso tiñendo de un rojo intenso el horizonte, y de él surgía triunfante al amanecer luego de un difícil periplo por el mundo inferior, y ése era el camino que debían seguir los difuntos, que repetían el viaje ejemplar del astro rey. El mar era el ámbito preferido de algunos dioses y allí se desarrollan algunas historias mitológicas representadas en las cerámicas y que todavía no sabemos interpretar.

3

LA LARGA HISTORIA PREHISPÁNICA

Los mayas deben ser considerados una civilización con historia porque conocieron la escritura y la utilizaron para dejar constancia de hechos sociales de diversa índole. Incluso escribieron sobre acontecimientos que habían tenido lugar en el pasado, aunque su interés no fue probablemente crear un registro general de sucesos, sino actuar sobre un momento político determinado para afianzarlo propagandísticamente o legitimarlo según las normas establecidas. Hasta se puede hablar del carácter mágico de algunas representaciones de tipo «histórico». Por estas razones casi todos los testimonios de esa clase son de carácter épico-descriptivo, y las inscripciones se acompañan con escenas pintadas o esculpidas para acentuar el didactismo y dar mayor énfasis dramático a la tesis defendida.

Todavía constituye objeto de debate el momento en que aparecieron las primeras escrituras mesoamericanas; en el área maya son muy escasos los textos anteriores al siglo III de nuestra era, pero hay pruebas de que un sistema logo-silábico estaba en uso, por muy restringido que fuera, hacia el siglo II a.C. Para nuestros intereses actuales, el mejor prototipo tal vez sea la llamada estela de La Mojarra, un monumento con larga inscripción encontrado en el lugar del mismo nombre del estado mexicano de Veracruz, con fechas de 143 y 156 d.C., donde se glorifica a un gobernante con una fórmula estética, estilística y discursiva, precursora de los relieves mayas más característicos. El idioma de esa inscripción es, al parecer, mixe-zoque, nombre de un grupo lingüístico y étnico heredero de los olmecas y relacionado con los mayas. Si bien hay otros pocos textos en el sur de Mesoamérica fechados con anterioridad, es la estela de La Mojarra, junto con las estelas 2 y 5 de Abaj Takalik (costa del Pacífico de

Guatemala), las que marcan el comienzo del esquema tripartito que vincula el arte, la escritura y el calendario, con la propaganda política y con la religión (véase Taladoire, 2003, 42-57).

Cerca de dos mil años dura, por tanto, la historia maya prehispánica que se puede estudiar a través de sus propios textos, aunque sean a menudo insuficientes para trazar un panorama amplio y seguro. Pero la civilización maya surge en lugares como Nakbé y El Mirador, ambos en el departamento guatemalteco del Petén, hacia el 500 a.C. aproximadamente. En esas dos ciudades hay arquitectura monumental desde el primer momento, y una iconografía que hace el papel de la escritura y refleja la sociedad evolucionada distintiva de las formas complejas de organización. Ahí la religión ocupa un papel preponderante, pues las primeras ornamentaciones arquitectónicas aluden a los mitos cosmogónicos y no a las peripecias políticas, dos aspectos de la cultura que siempre estarán estrechamente unidos en el Mayab. La secuencia de períodos que se puede establecer, a partir de la información arqueológica especialmente, para el análisis del desarrollo de las sociedades mayas antes de la llegada de los españoles, es la siguiente (véase Rivera, 2003):

Período Preclásico Temprano	1500-800 a.C.
Período Preclásico Tardío	800-500 a.C.
Período Clásico Predinástico	500 a.C.-250 d.C.
Período Clásico Temprano	250-600 d.C.
Período Clásico Tardío	600-900 d.C.
Período Epiclásico	800-1000 d.C.
Período Postclásico Temprano	900-1250 d.C.
Período Postclásico Medio	1250-1450 d.C.
Período Postclásico Tardío	1450-1697 d.C.

El período Preclásico es un tiempo de formación de la cultura maya como diferenciada del resto de las mesoamericanas, por eso algunos autores lo llaman período Formativo. La sociedad es igualitaria, no hay rangos o jerarquías, tampoco especialistas económicos, ni otra dirección política que la ocasional motivada por una crisis particular, o en las circunstancias determinadas por el proceso de producción. Los mayas eran entonces unos recién llegados al sureste de Mesoamérica, donde se encontraron con gentes más primitivas, cazadores y recolectores, que en muy escaso número nomadeaban por la selva, con las que se fundieron o a las que hicieron desaparecer. Las primeras aldeas de cultivadores sedentarios se han excavado en Cuello (Belice), en Altar de Sacrificios o en Seibal (Guatemala),

pero hacia el año 1000 a.C. puede afirmarse que ya había agricultores a lo largo y ancho de la península de Yucatán, desde Komchén, en el extremo norte, hasta los alrededores de Palenque, en la cuenca del río Usumacinta.

La civilización maya, que iba a cristalizar en el Clásico Predinástico, se levantó sobre el excedente de la producción agrícola, con el cual se alimentaba a la clase dirigente y a los especialistas de tiempo completo, tanto económicos como políticos o religiosos. No hubo ganadería ni otras técnicas de subsistencia, solamente agricultura, y eso en un territorio que es malo o muy malo para el cultivo casi en un 70 por ciento de su extensión. Los suelos selváticos pierden con mucha facilidad los nutrientes naturales, y es necesario dejarlos en un largo barbecho después de unos dos o tres años de cosechas. La producción es baja y la población debe dispersarse por el territorio porque una familia de cinco miembros puede llegar a requerir una parcela agrícola de más de diez hectáreas, una y media o dos de ellas en cultivo ocasional y las otras en reposo, según un sistema rotatorio que a veces incluye cultígenos esporádicos, como la vainilla, que facilitan un mayor aprovechamiento. En esas parcelas o *milpas* se depositaban semillas de maíz, calabaza y fríjol, por regla general, haciendo agujeros en el suelo con un palo plantador aguzado. De hecho, muchos analistas piensan que en tales condiciones, con tierras de escaso rendimiento y sin que las gentes puedan concentrarse para las obras públicas o el urbanismo, es imposible que la sociedad aldeana igualitaria evolucione hacia la complejidad propia de las civilizaciones. ¿Cómo lo lograron los mayas?

En la posible dicotomía entre terrenos cultivados con técnica de roza —tala del bosque, quema de los rastrojos y ramas en la parcela, siembra, escarda, cosecha y barbecho— y otros trabajados mediante procedimientos de agricultura intensiva, por ejemplo, camellones (campos elevados en las áreas de bajos), terrazas, parcelas flotantes (chinampas), y regadíos de distinta clase, los campesinos que trabajan los primeros son poco propensos a vincularse rígidamente a las parcelas de suelo y a pensar en ellas como *su* propiedad. Si a eso se añade el hábitat disperso en la maleza, la construcción con materiales no perdurables, o la escasa visibilidad ante un horizonte limitado por la vegetación, los sentimientos de independencia frente a la tierra considerada como medio de producción deben ser grandes, y también deben ser muy particulares sus conceptos del tiempo y del espacio. Fueron cultivadores ligados a la tierra pero desligados de una parcela en concreto, con la noción de un tiempo circular como las mismas operaciones del trabajo agrícola, y un espacio constantemente ame-

nazado por la jungla y por el que se debía competir con numerosas formas de vida diferentes. Sin embargo, los nobles pudieron obtener sus excedentes de terrenos trabajados —por los mismos campesinos, naturalmente— con técnicas de intensificación, y esas élites que explotaban las áreas inundadas con técnicas que permitían un alto y continuado rendimiento, y que ejercían sus funciones en estructuras arquitectónicas de piedra pensadas para una larga duración, y en ciudades señaladas espacialmente por su inmutable sacralidad, todos ellos, pues, lugares inamovibles, debían tener unos sentimientos muy distintos respecto a la propiedad del suelo, a su gestión y administración, a su herencia, y, desde luego, habrían desarrollado ideas específicas en relación con el espacio y el tiempo, que es, en definitiva, la filosofía que impregna muchos de los restos materiales recuperados por los arqueólogos. Es decir, un tiempo acumulativo y en cierta medida lineal, pero también cíclico y recurrente, y un espacio inmenso, como el que se divisaba desde lo alto de los templos de sus ciudades (véase Rivera, 1982).

Debo insistir en dos puntos fundamentales: el vínculo de los campesinos con la tierra y la importancia del maíz como planta básica para la subsistencia. La tierra, como idea y como realidad material, aparece una y otra vez en las elaboraciones religiosas; hay «monstruos» de la tierra, es decir, representaciones de lo que se concebía como un fantástico ser vivo que engullía a los cadáveres o paría las alimenticias mazorcas, y también ritos impetratorios y una rica mitología en la que la tierra, el cielo y el sol tienen curiosas relaciones según el modelo de la familia humana. El maíz, por supuesto, es el hijo de la tierra, menos importante para las doctrinas oficiales que el sol, que también sale cada mañana del interior de su madre, pero mucho más próximo a las necesidades cotidianas de todas las clases sociales. Los mayas fueron principalmente vegetarianos, y el maíz su alimento de cada día y de cualquier hora del día. De igual manera que hay muchas voces en los diccionarios mayas relacionadas con el maíz, existen numerosos tratamientos religiosos de la planta de la vida, en la iconografía, en el ritual y en el mito.

Todavía no sabemos cuál fue el impulso que condujo a la aparición de la civilización en el Mayab. En un contexto de pequeños poblados, que habían sufrido mínimamente la influencia de la cultura olmeca, surgen de pronto hacia el año 500 a.C. unas ciudades imponentes, con arquitecturas colosales de piedra y mampostería. Son lugares para ceremonias y para residencia de los nuevos poderes políticos y religiosos. Se llaman Nakbé, El Mirador, Tintal, Lamanai, y poco después, Calakmul, Tikal, Uaxactún, Cerros, Ichkabal. Allí,

en el departamento guatemalteco del Petén, en el estado mexicano de Campeche y en Belice, unos gobernantes, que podían ser simultáneamente chamanes u otro tipo de practicadores religiosos, alzados al poder por su prestigio y por su habilidad para resolver las crisis de la comunidad, llaman a los campesinos a trabajar en la construcción de santuarios donde rendir culto a las fuerzas sobrenaturales, y la gestión y dirección de esa fuerza de trabajo va a tener dos consecuencias: la reafirmación de los vínculos colectivos, o sea, el fortalecimiento del embrión de sociedad jerarquizada, y el impulso para su desarrollo, y la plasmación de la figura del señor, o de los señores, como imprescindibles mediadores entre los campesinos y los poderes cósmicos. Se inicia un proceso de retroalimentación por el cual a más obras públicas mayor consolidación de la estructura de poder emergente, y a mayor expansión de las clases dirigentes más obras públicas de enormes dimensiones. Las plataformas pétreas de El Mirador son colosales, y los templos se alzan sobre ellas a más de setenta metros del suelo de la selva, toneladas y toneladas de materiales de construcción salen de las canteras y son trasladadas con medios rudimentarios para que los albañiles, con unas herramientas correspondientes a la tecnología del Paleolítico europeo, las transformen en sillares, rellenos, recubrimientos, zócalos, escalinatas, dinteles, etcétera. Luego hay que elevar esos materiales a muchos metros de altura, sin poleas ni grúas, y colocarlos según los diseños de los arquitectos, pues de la exactitud del plano depende su eficacia ceremonial, y ningún edificio puede ser consagrado si no se ajusta en sus características, proporciones, orientación, a la doctrina religiosa que en esos tiempos empieza a fraguarse.

En resumen, siguiendo a Hansen (1998) podemos afirmar que antes del 400 a.C. existen grandes plataformas de 3 a 8 metros de altura en la región de El Mirador, y construcciones que se elevan de 14 a 18 metros en Nakbé, se utilizan grandes bloques de piedra y el estuco sobre suelos y paredes. Hay grupos de edificios de los llamados «astronómicos», porque se les supone una función relacionada con la astronomía, y juegos de pelota en donde se lleva a cabo ese rito cosmológico fundamental. Y también se han descubierto calzadas que se podrían fechar en esa época. Después del 300 a.C. se alcanza la monumentalidad sin paliativos: en El Mirador la pirámide Tigre alcanza 55 metros de altura y cubre una superficie de 19.600 m^2, mientras que las plataformas Danta llegan a 72 metros. Mascarones y paneles gigantes decoran las fachadas en Uaxactún, Tikal, Cerros, Lamanai, Mirador y Nakbé. Muchos edificios se disponen formando acrópolis, o en grupos de tres, como será más tarde el famoso grupo de la Cruz

en Palenque. Hay un gran foso en Becán, canales en Edzná, muros de protección en El Mirador, y la importantísima bóveda de aproximación de hiladas en Uaxactún (en cinco estructuras arquitectónicas), Tikal, El Mirador y Nakbé. También aparecen entonces los monumentos esculpidos en piedra, la estela 1 de Nakbé, monumentos 2 y 3 de Nakbé, y estela 1 de Tintal, por ejemplo. Como dice Hansen: «A comienzos del *Late Pre-Classic period* (período de la terminología tradicional equivalente al que yo denomino Clásico Predinástico) casi todos los rasgos materiales que definen a la civilización maya habían aparecido ya» (Hansen, 1998, 105).

La diferencia entre el Clásico Predinástico y el Clásico dinástico radica precisamente en que, a partir del siglo III de nuestra era, poseemos referencias a reyes concretos y a sus grupos de parentesco. Esos datos constan por lo general en las estelas, que son lajas de piedra de dimensiones variables que se erigen cada cierto tiempo en las plazas de las ciudades o delante de edificios especialmente significativos, sobre todo templos de los linajes gobernantes. Allí se talla habitualmente la figura del dirigente supremo en majestad, con todos los atributos de su condición y de su rango, en la cara frontal, y otras figuras o inscripciones jeroglíficas en el reverso o en las caras laterales. Además, hay casi siempre fechas de las llamadas de Cuenta Larga y de Distancia cerca de la imagen principal, que establecen el momento en que se levanta o se dedica el monumento y los acontecimientos políticos sucedidos en ese entonces. Con el Clásico dinástico se generaliza el uso de tales expresiones plásticas y de la escritura jeroglífica, y se pone en marcha el sistema de cómputo cronológico basado en la cuenta de los días transcurridos a partir de un punto cero. Tal sistema se llama convencionalmente Cuenta Larga y la inscripción cronológica en sí Serie Inicial, de modo que el período Clásico dinástico ha sido llamado también período de las Series Iniciales, pues da comienzo aproximadamente con la primera conocida, la de la estela 29 de Tikal, con fecha maya 8. 12. 14. 8. 15 (correspondiente al año 292 d.C.), y termina con la última conocida, la del monumento 101 de Toniná, del año 909 d.C.

Es decir, lo que sucede al parecer en el siglo III de nuestra era es que el proceso de concentración del poder en una sola persona y en un sólo linaje llega a su conclusión, un proceso que pudo iniciarse algunos siglos antes más o menos tímidamente, pero que, dadas las características de vertiginoso desarrollo de la civilización, tenía que cristalizar al fin. Un poder compartido, asambleario o rotatorio no era el más adecuado ni el más adaptativo para hacer frente a los retos medioambientales cuando la sociedad se encontraba en expansión, la

economía se diversificaba y crecía, y se emprendían obras públicas de enorme envergadura. La religión maya acompañará paso a paso ese proceso, transformándose de un culto abstracto a las grandes fuerzas de la naturaleza y del cosmos, en el que los gobernantes oficiaban, en un tipo de práctica más personalizada donde el rey sagrado ocupa el lugar central, y que pone mucho énfasis en los nexos cosmológicos del monarca y en el significado religioso de su papel social. Entonces se van perfilando las divinidades de un panteón imaginado a propósito para sostener el nuevo orden despótico imperante.

El período Clásico dinástico se divide en dos partes, el Clásico Temprano y el Clásico Tardío, el primero marcado profundamente por la influencia de Teotihuacán en todo el Mayab. Esa influencia se deduce de multitud de hallazgos arqueológicos, cerámicas, iconografía, rasgos arquitectónicos, que apuntan a que la gran metrópoli del altiplano mexicano, cuyo apogeo se produce en los siglos IV y V d.C., tuvo una activa presencia en las selvas del sureste, no únicamente debido a los intereses comerciales que defendía, sino también por razones políticas —aunque todo venía a ser una misma cosa—, inmiscuyéndose en la historia de las dinastías reinantes de lugares como Tikal o Copán, colocando en el trono a soberanos afines, o incluso originarios de Teotihuacán o de su colonia en Kaminaljuyú, en el altiplano de Guatemala. Lo curioso es que Teotihuacán, que no se gobernaba al parecer con un sistema de monarquías centralizadas hereditarias, impulsó en varios lugares del área maya el establecimiento de reinados de esa clase, que sustituyeran al régimen anterior de poder compartido o rotatorio. Esa constante presencia de Teotihuacán, y la progresiva expansión por todo el territorio del sistema de monarquías divinas implantado primero en Tikal y sus alrededores, formando dinastías basadas en la sucesión por la vía patrilineal, son los rasgos generales que caracterizan el Clásico Temprano.

Después del 600 d.C. el Clásico Tardío es el período de mayor autonomía y florecimiento de la civilización maya propiamente dicha. En tres siglos crecen enormemente las ciudades ya existentes y se fundan muchas otras, se alzan numerosos monumentos conmemorativos y se construyen pirámides colosales como las de Tikal, donde el Templo IV supera los sesenta metros de altura con un volumen que ronda el millón de metros cúbicos. Urbes como Palenque, Yaxchilán, Piedras Negras, Caracol, Calakmul, Copán, Quiriguá, Cobá, y muchas otras, llenan el mapa de las tierras bajas meridionales, mientras en el norte se construyen ciudades de la belleza de Uxmal y Ek Balam. En todos los ámbitos de la cultura, el Clásico Tardío conoce la expansión y la madurez, muy especialmente en lo que atañe a la

consolidación del sistema dinástico y del componente ideológico en el que se apoya. La razón de la monumentalidad hay que buscarla, por tanto, en las necesidades del poder y de la doctrina religiosa imperante. Desde luego, sin una economía fuerte tal desarrollo hubiera sido imposible, por lo que hay que suponer el auge del comercio y una explotación de la tierra más intensa y racional que en tiempos anteriores. Los artistas mayas adquieren fama en toda Mesoamérica, y en ocasiones son solicitados desde lejanos parajes para realizar una pintura mural o diseñar la ornamentación de un santuario. La sociedad está muy diversificada, con especialistas de tiempo completo en numerosas facetas de la administración del estado y de la producción e intercambio de bienes.

Lo verdaderamente notable es que ese florecimiento espectacular, llevado a cabo, recordémoslo, en unas condiciones de presión ambiental nada favorables, tiene lugar sustentado por una tecnología que, en cuanto a la calidad de utensilios y herramientas, podría incluirse en la Edad de Piedra. La paradoja, sin embargo, no lo es tanto, el escaso avance tecnológico se explica porque el trabajo para el estado, el trabajo constante y ordenado de toda la población, era el factor clave del modelo de integración social que mantenía unidas a las gentes que habitaban una entidad política dada. Ya he dicho que el arraigo del poder absoluto de los gobernantes se debió a la necesidad de controlar, organizar y manipular, a una ingente masa de trabajadores dedicados a las formidables obras públicas de las ciudades y los campos. El continuo crecimiento de las urbes y la perenne renovación de sus conjuntos arquitectónicos obedecían a esta estrategia: los hombres estaban siempre ocupados en una labor que los trascendía, pues tenía como destino la majestad de los reyes y la gloria de los dioses. La realización de las obras, en grupos disciplinados, les hacía próximos e iguales, les hacía partícipes de una gran empresa común y miembros de una colectividad identificada por símbolos peculiares, les daba, en suma, identidad social, a la vez que favorecía la cohesión y la solidaridad en los núcleos poblacionales. La tecnología avanzada, al ahorrar trabajadores y horas de trabajo, se oponía a ese orden laboral, a esa utilización adaptativa de la fuerza de trabajo manual, y fue rechazada o relegada. Así se triunfó sobre el medio hostil y se pudo erigir una civilización compleja y refinada. El secreto de la monumentalidad extraordinaria del Clásico maya se encuentra, pues, en la excelente gestión de una fuerza de trabajo masiva y eficiente, es un asunto que tiene que ver con la organización y la cohesión, no con la tecnología. Los mayas del siglo V o del siglo VIII conocían el principio de la rueda, pero no lo utilizaron para hacer más fácil el transporte,

conocían el metal y las ventajas de los utensilios de ese material, al igual que conocían las armas ofensivas más eficaces de los teotihuacanos y otros pueblos del altiplano mexicano, pero no hicieron nada por fabricar o importar tales objetos. Sus artefactos eran de piedra, de madera o de hueso, el acarreo de los bloques para la construcción se hacía con trineos o rodillos, y se alzaban a las cimas de las pirámides mediante rampas o escaleras y cuerdas, todo aplicando la fuerza, la habilidad, el método y el ingenio. Con pedernal tallado y huesos aguzados se labraron magníficos relieves, se cortaron las piedras más duras o se dispusieron gruesos muros con sillares de una sorprendente regularidad (véase Rivera, 1985, 104-162).

Mucho se ha discutido sobre la existencia o no de plazas de mercado en las ciudades mayas. Las había en el México central en tiempos de la conquista, y no sólo cumplían un papel de lugar donde exhibir los productos y realizar los intercambios, sino que eran un factor decisivo en los mecanismos de intervención del estado en las distintas etapas del proceso económico, en la producción, la distribución, el intercambio y el consumo de bienes. Todo estaba regulado en la economía del altiplano mexicano, pero, aun así, había un margen para la libre disposición de una parte de los excedentes de producción. Había artesanos que, además de servir a la nobleza y el culto religioso, comerciaban con sus productos. Pero nada de eso debió existir en las selvas mayas, donde la centralización era mayor y donde las cosechas, de la clase que fueran, estaban destinadas de antemano a uno u otro de los actores sociales, y donde los artesanos eran funcionarios de las cortes e incluso nobles en algunas ocasiones. De todos modos, conducido seguramente por los miembros de los linajes reales, el comercio a larga distancia fue una actividad importante en los períodos de apogeo de la civilización. Y diversos bienes conseguidos por ese medio tenían como destinatarios los templos y las tumbas, es decir, el ritual religioso.

Es muy notable la influencia que la religión ejerció sobre el sistema económico de los mayas clásicos. Una extensión sustancial de la ciudad prehispánica puede ser considerada como un inmenso lugar de culto relacionado con las creencias religiosas. Las personas dedicadas, directa o indirectamente, al ritual y la elaboración de doctrina eran numerosas. El templo, con distintas dependencias y pabellones, al igual que los palacios, y de manera semejante a lo que sucedía en el Próximo Oriente antiguo, era un polo de producción, transformación y almacenamiento de bienes. Gran parte del trabajo de los plebeyos, por tanto, estaba orientado a las necesidades religiosas, y éstas fueron siempre un estímulo para el crecimiento y el desarrollo

de los programas de expansión en todos los ámbitos económicos. Incluso en los mitos fundamentales, como el Popol Vuh de los quichés de época tardía, hay múltiples referencias a las actividades económicas, a la tarea cotidiana en las milpas, a la caza o a la obtención de tributos y demás obligaciones y gravámenes para el sostenimiento del estado.

El orden político-territorial maya se basaba en una fuerte autoridad central y otras dependientes en mayor o menor grado de la primera (lo que en época posterior se llamaría *cuchcabal*). Era una fórmula bastante coincidente con la que eligieron los griegos de la época de Pericles y, como en esa parte del Mediterráneo antiguo, hubo ciudades que intentaron o lograron ejercer una cierta hegemonía en amplios territorios. La ciudad-estado que conocemos hoy con el nombre de Tikal, por ejemplo, fue una especie de Atenas durante el Clásico Tardío, en permanente pugna con Calakmul, que vendría a ser Esparta, por seguir con el parangón, y en guerra intermitente con muchas ciudades de su área. Tanto Tikal como Calakmul tenían ciudades aliadas, que podían entrar o salir del bando respectivo según las conveniencias de cada momento. El dominio territorial en sí era poco importante y muy fluido, las fronteras cambiantes, y la extensión del control efectivo bastante reducida. En el medio tropical, como ya sabemos, no es posible la alta densidad demográfica con una economía de subsistencia basada en la agricultura de roza, ni la integración de grandes poblaciones, y el control social se hace muy difícil más allá de los cien o doscientos kilómetros a la redonda. Por eso nunca hubo «imperios» mayas, ni siquiera verdadera continuidad territorial en las alianzas coyunturales de varias ciudades. A la manera de lo que sucedía en el valle del Nilo durante la dinastía XVIII, el rey vivía en una lujosa corte dedicando todo su tiempo a las ceremonias religiosas o dinásticas, los cortesanos llevaban sobre sus hombros la administración de la ciudad y de sus dependencias, y los plebeyos trabajaban en las obras públicas o en las parcelas de cultivo. La guerra era una actividad habitual, pero nunca hubo confrontaciones con fines de destrucción o aniquilación total del adversario, las ciudades no eran arrasadas ni incendiadas y, seguramente, ni siquiera conquistadas u ocupadas. Batallas acordadas de antemano se celebraban coincidiendo con fechas significativas del calendario y acontecimientos astronómicos como el orto del planeta Venus. Se pretendía sobre todo capturar enemigos vivos, para que fueran posteriormente humillados de manera ritual y sacrificados a los dioses. Hay datos que mencionan incluso a reyes que cayeron prisioneros y acabaron en la piedra de los sacrificios, como Uaxaclahun Ubah Kauil de la

ciudad de Copán. Pero este hecho no debía ser frecuente, porque todo el mundo estaba muy interesado en la estabilidad regional, en la justa convivencia de unas entidades políticas con otras, ya que en el bosque tropical húmedo una guerra de exterminio o el sistemático descabezamiento de las dinastías gobernantes podía conducir a un desastre generalizado, con levantamientos de los plebeyos, abandono de los campos y hambre generalizada, en el que se deshiciera como azúcar en el agua el mosaico de poderes territoriales en que el país estaba dividido.

La corte maya estaba compuesta por la familia real, dignatarios, escribas, funcionarios de alto rango, y muchos servidores. El complejo de edificios que podemos designar como palacio albergaba residencias, salas de trabajo o de audiencia, santuarios dinásticos, y muchos patios en los que, seguramente, tenían lugar la mayoría de las actividades. El modelo puede ser un palacio chino del siglo XVIII, en el que habitualmente se enumeran: Entradas al conjunto, cuerpo de guardia, pabellón de emblemas y símbolos, pabellón de huéspedes (embajadores, etc.), pabellón central (el rey en audiencia), pabellón de las mujeres del rey, pabellón de hijos y demás familiares del rey, pabellón de la reina, pabellón de los dioses de la dinastía, oficinas diversas, almacenes de tributos, casas de los artesanos, y cocinas y almacén de alimentos. Los investigadores no están seguros de que esa tipología sea válida para el área maya, pero las hipótesis más fiables en cuanto a las funciones de las distintas estructuras arquitectónicas indican que las élites de las ciudades tenían necesidades semejantes a las de los cortesanos del Oriente antiguo (véase Rivera, 1982 y 2001).

Un personaje interesante de la corte es el enano, jorobado en ocasiones, que tantas veces aparece en los relieves como una figura prominente, cerca del rey, y que ha sido confundido a menudo con un simple bufón a la manera de los que poblaban las cortes europeas. Más bien se diría que era un consejero regio, una suerte de visir quizás. En los diccionarios aparecen las palabras *hol ahau* y *baltsam* para designar a esos individuos deformes, la primera se puede traducir por «cabeza del rey» y la segunda consta de *bal*, que puede ser oculto o escondido, y *tsam*, que es algo así como asiento de señores o trono, es decir, «el que se oculta detrás del trono». También se han identificado en los relieves de las estelas y otros monumentos diferentes nobles locales o foráneos, visitantes que llegaban para asistir a determinadas celebraciones. Muy importantes eran los que llevaban el título de *sahal*, señores de los centros provinciales dependientes o altos funcionarios de la ciudad. Todos ellos están retratados en el fa-

moso panel 3 de Piedras Negras, una de las mejores escenas de la vida cortesana labradas en la piedra. Esa pequeña obra maestra del arte monumental maya contiene información valiosísima sobre las implicaciones religiosas de la vida cortesana; la representación conmemora el primer *katun* (período de veinte años de 360 días cada uno) en el trono del rey que se conoce como Gobernante 4. El monarca está sentado en un lujoso trono, y delante de él aparecen los nobles de Piedras Negras y otros ilustres visitantes de la vecina ciudad de Yaxchilán. La festividad conmemorada ahí tuvo lugar el día 29 de julio del año 749 de nuestra era, cuando el Gobernante 4 realizó la danza llamada *ta em mo*, o «guacamaya que desciende», seguida por una celebración nocturna en la que se bebió abundante cacao. Los jeroglíficos dicen a continuación que el Gobernante 4 murió a los 56 años de edad, el 25 de noviembre del 757, y que fue enterrado tres días después en la montaña Ho Hanahb Uitz, nombre de un lugar mitológico que sin duda hace referencia a la pirámide que los arqueólogos conocen como O-13, que debió ser el santuario dedicado a los antepasados del rey, el templo dinástico. Hay todavía una referencia escrita a la reentrada en la tumba, es decir, la apertura del sepulcro realizada veinticuatro años después del entierro con objeto de llevar a cabo el ritual de purificación por el fuego llamado *elnaah umukil*, que se puede traducir por «la casa que arde en la tumba», un ritual dirigido por el Gobernante 7, sucesor del difunto. Los excavadores de la ciudad encontraron una lujosa sepultura en O-13 que parece ser la del Gobernante 4: los huesos habían sido limpiados, quemados y dispersados por el pavimento en época prehispánica, y un pozo cerrado indicaba el punto por el que se habían introducido en la tumba los purificadores (Miller y Martin, Eds., 2004, 130-131 y 277-279). Desgraciadamente, los mayas no acostumbraban a colocar los nombres de los reyes en un lugar visible de sus tumbas, y ese hecho, muy diferente de lo que hacían, por ejemplo, los antiguos egipcios, no permite verificar de manera irrefutable mediante la arqueología tan sugestivas informaciones obtenidas de las inscripciones jeroglíficas que suelen acompañar a los relieves.

Las voces del arte

Ante el cúmulo de dudas que todavía suscitan los estudios sobre la lengua y sobre la religión de los mayas clásicos, quizás el camino más directo hacia su mente sea el análisis de su arte. El arte maya es monumental, escenográfico, propagandístico, refinado, exquisito a menu-

do, muy complicado, perfectamente adaptado a los sentimientos y las emociones de una sociedad civilizada de la selva tropical. Se percibe el *horror vacui* como una proyección de la exuberancia y desbordamiento del ambiente. Líneas, formas, imágenes, luz y sombra, colores, tratamiento y composición, tienen que ver con la opulencia del paisaje, con el asombro y con el miedo (véase Rivera, 2001b). El arte maya es la apoteosis de las formas, y nunca mejor que aquí se puede decir, con Wagensberg, que la forma es una profunda propiedad superficial, porque esa superficialidad en la que se plasma es la expresión de orígenes, motivos, tendencias y principios de tipo histórico y cultural.

En cuanto a la funcionalidad, depende de la necesidad, y la necesidad es una variable ideológica. En el arte maya las imágenes no están separadas de lo que representan, no hay escisión entre los mitos y las formas, sino una viva fusión de pensamiento y entorno. Para aquellas gentes existía un vínculo estrecho e indestructible entre naturaleza y providencia. La ciudad maya afirma la presencia del hombre como tercer elemento de esa asociación, y lo hace sustancialmente, materializando lo propio de la colectividad humana, las ideas. Además, los mayas, como otros pueblos, pensaban que un espíritu es una energía que se puede fijar en la materia; el espíritu de los antepasados puede fijarse y habitar en las tallas que se realizan a propósito. Muchas esculturas figurativas o abstractas tienen como objetivo contener a los antepasados, cuya acción suele ser beneficiosa para la comunidad, que les rinde culto y les hace ofrendas. El culto al monarca reinante y el culto a los antepasados eran una misma cosa para los mayas, pues los reyes, que encarnaban en su persona a la sociedad toda, obtenían su legitimidad de sus ascendientes, en una línea que se remontaba a los fundadores de la dinastía divinizados o a los mismos dioses patronos de los tiempos originales.

Arquitectura, escultura y pintura son las tres artes mayores. La arquitectura es tan abundante y tan variada que uno se maravilla de que no se vaciara por completo la laja caliza que constituye el suelo rocoso de la península de Yucatán. La escultura consta de centenares de relieves pétreos, bajorrelieves, por lo general, aunque también hay sorprendentes altorrelieves y obras de bulto redondo. La pintura es mural, al fresco o no, y sobre la superficie de las vasijas de cerámica. Algunos murales mayas, como los de Bonampak, forman parte de las mejores realizaciones humanas de todos los tiempos. En la cerámica los artistas alcanzaron una excelencia que sólo encuentra parangón en la antigua Grecia, pues aquí, como allí, las escenas sobre fondo rojo o sobre fondo negro congregan a multitud de figuras en diversas actitudes, con una vivacidad y realismo que son la perfecta fusión de

trabajo bellísimo y documento inapreciable. La arquitectura es la manifestación de los mitos y de la estructura social, inextricablemente enlazados, la escultura es principalmente propaganda política, la pintura mural es historia a la manera maya, y la pintura sobre cerámica es un vasto libro de imágenes del cosmos a través de las fuerzas que lo pueblan, principalmente del inframundo.

El declive del sur

Nadie sabe todavía a ciencia cierta por qué desde el siglo IX se fueron abandonando las grandes urbes mayas del Petén guatemalteco, de Belice, de Chiapas, de Campeche o de Quintana Roo. Otras ciudades, sobre todo en la mitad norte de la península, continuaron habitadas hasta la llegada de los españoles e incluso posteriormente. Hacia el año 1000 los formidables estados clásicos de las tierras bajas meridionales, como Tikal, Copán, Palenque, Calakmul, Uaxactún, Quiriguá, Caracol, Naranjo, Toniná, y tantos otros, eran sólo un borroso recuerdo. La voraz vegetación había invadido las calzadas y los edificios, en lo alto de las pirámides crecían los árboles, apenas se distinguían ya los perfiles de los espléndidos palacios, y a las grandiosas plazas únicamente acudían esporádicamente peregrinos que depositaban alguna ofrenda en memoria y homenaje de los años gloriosos del pasado y de los dioses que los habían hecho posibles. El pleno apogeo de la civilización, las minorías gobernantes, los centenares de nobles y funcionarios que mantenían la próspera vida en marcha, habían desertado. Se internaron en la jungla y desaparecieron para siempre. Algunos campesinos y sirvientes siguieron su ejemplo, pero muchos otros permanecieron cerca de sus milpas, en las viejas aldeas. ¿Qué había ocurrido?

Se ha dicho que hubo una época de sequía o de hambruna, que las enfermedades diezmaron a la población, que las guerras hicieron imposible la convivencia, que el pueblo se sublevó contra los nobles harto de sus exigencias, que llegaron invasores extranjeros, y que grandes catástrofes naturales arrasaron el país. Nada de esto ha podido ser probado. Y la respuesta tal vez esté más cerca del pensamiento religioso que de la meteorología, de la economía o de la política. Los mayas creían que el mundo estaba sujeto al inexorable paso del tiempo, que tenía fechas determinadas de creación y destrucción, cíclicas y reiteradas, y que la vida sobre la tierra era un escenario más del permanente antagonismo entre las potencias cósmicas. De manera que el anuncio de un cataclismo universal pudo desencadenar los



Escena de sacrificio en un disco recuperado del pozo de Chichén Itzá.

conflictos que aceleraron la descomposición de la cultura en muchas poderosas ciudades del sur.

Cuando en las selvas meridionales tenía lugar el hundimiento de la civilización clásica, en el norte de la península florecía una variante cultural que los arqueólogos llaman Puuc. El nombre procede de una sierrita que, con forma de uve invertida, recorre el noroccidente del estado de Yucatán. Los orígenes del Puuc están relacionados con la modificación de la técnica para decorar las fachadas de los edificios. Igual que sucedió en Copán y en otros lugares, los arquitectos y artistas sustituyeron hacia el 600 d.C. los relieves de estuco por el mosaico de piedra. Tal vez una razón importante para ese cambio fue la progresiva y peligrosa deforestación, pues la abundante madera de los bosques era necesaria para elaborar la cal con que se preparaba el estuco. Pasar de fachadas cubiertas con numerosos relieves, como en la ciudad de Palenque, a otras donde el estuco era únicamente una ligera capa de recubrimiento, supuso un notable ahorro de madera.

Pero el trabajo escultórico de la piedra tenía unas limitaciones distintas al estuco y produjo un nuevo catálogo de formas y unos marcos de expresión arquitectónicos asimismo reformados. Todo ello coincidió probablemente con la llegada a la península de una ola de influencia mexicana, iniciada quizás hacia el año 800 y que alcanzó su culminación a finales del siglo X con la invasión de los toltecas. En el estilo Puuc aparecen multitud de iconos claramente relacionados con los pueblos del altiplano, como los dioses Quetzalcóatl y Tláloc, además de una evidente rigidez formal en las imágenes, y eso constituye un indicio contundente del intenso cambio que se estaba produciendo en aquellas regiones de monte bajo. A tal variante cultural la incluimos en el período Epiclásico, porque es una prolongación del magnífico Clásico sureño, pero ya constituye a la vez otra cosa distinta. Y en verdad se puede afirmar que nunca la región septentrional conoció un florecimiento cultural tan apabullante; de las grandes obras arquitectónicas del arte maya que uno citaría en primer lugar son ineludibles el Palacio del Gobernador y el Cuadrángulo de las Monjas de la ciudad de Uxmal, el Codz Pop de la ciudad de Kabah, el Palacio de Sayil o la Iglesia de Chichén Itzá. Pero la gloria del Puuc no fue duradera, hacia el 975 los toltecas ya se han instalado en Chichén Itzá y la situación cambia radicalmente, iniciándose el período Postclásico Temprano.

La cultura maya-tolteca de la gran ciudad septentrional de Chichén Itzá se manifiesta sobre todo en su vertiente militar. Cientos de guerreros son representados en los relieves de los nuevos edificios, en los pilares y columnas o en las banquetas de las enormes salas de reunión. Construcciones relacionadas con la guerra y el sacrificio humano aparecen ahora por primera vez en el Mayab, como los llamados tzompantlis, o altares de cráneos, donde se ensartaban en estacas las cabezas de los sacrificados. Y en el extraordinario Juego de Pelota de la ciudad hay explícitas representaciones de los dramáticos ritos de muerte asociados con esa práctica atlética. Las pinturas de batallas llenan las paredes de algunos edificios principales. Todo ello quiere decir que la ideología sufre entonces una honda transformación, que se introducen cultos y liturgias foráneos, y que la religión maya antigua, la de la vieja tradición que arranca del Clásico Predinástico, se amalgama de nuevo con fórmulas mesoamericanas ajenas, como ya lo había hecho en la época de Teotihuacán, aunque ahora quizás de una manera más completa, acentuada e irreversible. Desaparece simultáneamente el régimen de monarquías divinas despóticas y centralizadas, por lo que ya no se rinde culto a la figura del gobernante y su iconografía se esfuma del arte monumental, aunque todavía se



Las Monjas, Chichén Itza.

representan esporádicamente personajes o caudillos militares de especial renombre.

Chichén Itzá ejerció durante unos tres siglos el dominio de gran parte de la mitad norte de la península de Yucatán. Fue imitada y envidiada, pero no encontró oponentes dignos de mención. El fin de su hegemonía tuvo que ver probablemente con el desgaste que la guerra generaba, junto, quizás, con una mayor presión de los descendientes de los antiguos señores mayas itzáes del lugar, que habían sido marginados por los toltecas pero que nunca renunciaron a su cultura y a su independencia. Razones económicas debieron ser igualmente sustantivas, pues las tierras de las llanuras septentrionales de la península no son buenas para la agricultura, y el comercio dependía en exceso de los navegantes putún que atracaban en Isla Cerritos y que seguramente no sentían mucha simpatía por los guerreros mexicanos. Hacia la mitad del siglo XIII la gran urbe de Chichén Itzá es abandonada a su vez, y algunos grupos se trasladan al remoto sur, donde, en el interior de la selva, no muy lejos de la ya olvidada Tikal, fundan Tayasal.

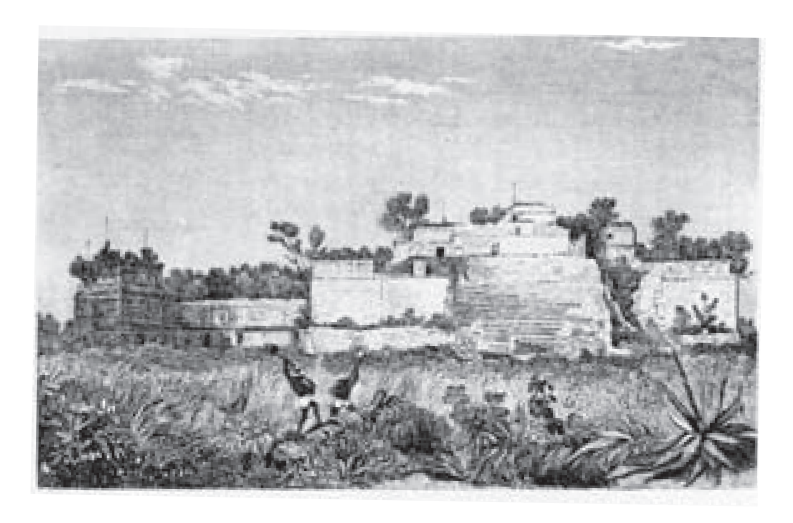
Mas los mayas de Chichén y bastantes mexicanos se asentaron en la ciudad de Mayapán, una pequeña población ya existente en Yucatán pero que hasta entonces no había tenido ninguna preponderancia. Allí quisieron reverdecer las glorias del pasado, reprodujeron a pequeña escala algunas construcciones de Chichén Itzá, e incluso

llegaron a adoptar modas artísticas y ornamentales que databan de varios siglos atrás y que habían sido desechadas después del Clásico, como la decoración de relieves de estuco. Así se inicia el período que llamamos Postclásico Medio, un tiempo de decadencia, en el que llegan todavía más gentes extranjeras al norte de la península. El ocaso de esa modesta ciudad-estado, que lograba ejercer un cierto dominio en la región, se produjo finalmente por la quiebra de la delicada alianza entre las tribus más importantes, que convivían y se turnaban en el poder. Para esa época ya hay documentos coloniales que ilustran la situación y que nombran a tales grupos: los *Xiu*, los *Cocom* y otros. En 1450 aproximadamente el enfrentamiento entre las facciones se hizo insostenible, la ciudad fue también abandonada y los linajes se dispersaron por la mitad norte de la península. A partir de ahí no hubo ningún poder verdaderamente fuerte, sólo pequeñas entidades políticas débiles y desunidas en constante lucha, en muchas de las cuales el gobierno era asambleario y no se manifestaba en la arquitectura o en el arte monumental. Desde finales del Clásico habían desaparecido las fechas de Cuenta Larga, y después de Chichén Itzá son muy escasas las inscripciones jeroglíficas. No obstante, los pocos libros mayas prehispánicos que se han conservado —los conocidos como códices de Dresde, de Madrid y de París— datan de este período, y, en la decadencia manifiesta de la cultura religiosa, sentida por muchos sacerdotes y chamanes, proliferaron los intentos por conservar el inmenso legado de los tiempos antiguos a través de la oralidad, lo que luego se plasmó, ya entrada la colonia, en los textos escritos en maya con caracteres latinos que denominamos libros de *Chilam Balam*.

Mientras tanto, Tayasal y su vecina Topoxté habían crecido. En el Postclásico Tardío encontramos, por tanto, una serie de pequeñas ciudades en el norte, lo que los españoles bautizarían con el nombre de provincias, en las que apenas podríamos reconocer el esplendor de otras épocas, incluso difíciles de localizar arqueológicamente, y una importante ciudad en el sur, Tayasal, en donde se conservaban algunas señas de identidad de la cultura híbrida maya-mexicana imperante desde el comienzo del Postclásico. Había otros sitios habitados, en Belice o en Quintana Roo, distantes entre sí y poco relevantes. Sin embargo, a pesar de esa decadencia y esa disgregación, a los invasores hispanos les costó más de treinta años acabar con la resistencia de los mayas septentrionales, y Tayasal, protegida por las selvas del Petén y sólo visitada esporádicamente por algunos valerosos frailes, perduraría hasta la expedición de Martín de Ursúa en 1697. Entonces, y sólo entonces, finaliza la civilización maya antigua y se abre la

etapa del sometimiento y las revueltas contra el poder colonial, primero, y contra el poder de la república mexicana, después. Reprimidos, perseguidos, asesinados, los mayas han logrado llegar hasta hoy en un número nada desdeñable. En México, en las tierras bajas, hay varios millones, y lo mismo en las tierras altas de Guatemala y Chiapas. En todas partes se sienten depositarios de una vieja tradición a la que no quieren renunciar, y en ella ocupa un papel preponderante la religión, que regula las faenas agrícolas y la vida comunal.

La penetración del cristianismo se vio favorecida por las similitudes que los indígenas encontraron entre algunas ideas, iconos y símbolos de la religión de sus conquistadores con los de sus creencias ancestrales. A cualquier observador le resulta obvio hoy que Jesucristo es identificado en Yucatán con el dios del sol Kinich Ahau, que la Cruz católica es muy parecida al árbol de la vida que se representó en los relieves de Palenque, por ejemplo, que la Virgen pudo ser asimilada a la diosa Ix Chel, cuyo santuario destruyeron los españoles en la isla de Cozumel. En tal sincretismo es muy difícil encontrar y aislar adecuadamente los vestigios de las creencias prehispánicas, sobre todo lo poco que puede quedar, muy transformado, del pensamiento dominante en el período Clásico. Pero eso no quiere decir que intentarlo sea una tarea inútil; la gran ventaja de conocer y aprovechar la religión de los mayas actuales para entender mejor a los precolombinos es que acostumbra la mente de los analistas occidentales a las estructuras poliédricas, valga la metáfora, típicas de la cultura de la



Casa de las Monjas, Chichén Itza.

selva. Introduce con mayor claridad en muchos problemas del ritual, y sobre todo, nos acerca a la visión del mundo de la gentes que construyen su realidad en un paisaje tan específico. Felizmente, todavía los mayas celebran el *hetzmek* del que hablaba Diego de Landa en su crónica del siglo XVI, y la ceremonia del *ch'achaak* para impetrar la lluvia, y acuden a los chamanes o curanderos para que vean en el *sastún* la causa de los males que padecen, y reconocen los lugares arqueológicos como emplazamientos de sus antepasados, llenos de espíritus y de poder, y recitan los relatos que han recibido de sus padres en los que se describe la creación del mundo, y creen que en Uxmal tendrá lugar el terrible momento en que los dioses decidirán el fin del universo actual. La civilización maya desapareció en 1697, y a ella dedicamos las páginas del presente libro, pero la cultura maya está todavía viva y sus portadores se nos revelan a menudo como los verdaderos testigos y guardianes de la memoria secular.

Por eso, junto a la historia de los mayas antiguos, estamos obligados a incluir algunos destellos de lo que Jan Assmann llama mnemohistoria, que es la forma en que el tiempo modela los recuerdos de los hechos históricos. Así, es muy probable que basándonos en los testimonios mnemohistóricos no obtengamos una información del todo veraz sobre la figura histórica de Moisés, pero es evidente que vamos a lograr hacer avanzar los conocimientos sobre el período de Amarna en Egipto, sobre la invasión de los hicsos y su expulsión posterior, y sobre el origen y las vicisitudes más remotas del pueblo judío. Igualmente, los mayas han conservado la memoria de las divinidades veneradas por sus antepasados, pero sus recuerdos, más que aportar datos irrefutables sobre aquellos cultos prehispánicos, nos permiten una mejor aproximación al pensamiento religioso de las gentes que habitaron el Mayab hace quince siglos, orientan la investigación, sugieren hipótesis y entreabren la estructura mental de unas tribus tan alejadas de los hábitos y las conductas de los europeos modernos.

4

MITOS ANTIGUOS Y MODERNOS

Los mitos son el lenguaje del pensamiento religioso. Los mitos reflejan la posición del ser humano en el cosmos y en ellos se elaboran poéticamente los conflictos sociales e históricos. De tales conflictos ninguno como el que opone eternamente el caos a lo sagrado; el cosmos sagrado emerge del caos y se le enfrenta de inmediato como su terrible contrario, porque la religión implica que el orden humano sea proyectado en la totalidad del ser, en un intento impresionante de concebir el mundo entero como algo que es humanamente significativo.

El mito es una historia que transcurre en tiempos remotos, protagonizada a menudo por personajes extraordinarios, que tiene un contenido simbólico y ejemplar destinado a definir y establecer los caracteres de la realidad. El mito es siempre coherente, su lógica interna es irreprochable, pero los sucesos que narra y los elementos de que se vale, pueden ser fantásticos, inverosímiles o a veces incongruentes. Los acontecimientos y seres portentosos, y el recurso a la magia, son corrientes en los mitos, aunque en ocasiones los relatos son de una gran simplicidad, y los personajes aparentemente comunes. El mito se distingue de la leyenda porque suele ser de naturaleza cosmológica, sus temas tienen que ver con el origen y la estructura del universo, de las cosas que en él se hallan y de los hombres y sus sociedades y culturas.

Desgraciadamente, los mayas desarrollaron su civilización en un medio húmedo que no permite la conservación de ningún documento hecho con un material orgánico, de manera que las decenas de libros pintados que debieron nutrir las bibliotecas de las cortes y los templos de la Antigüedad, según noticia cierta de los propios frailes

españoles que llegaron a verlos, se han desintegrado hace ya siglos. Y los pocos que han sobrevivido tratan asuntos relacionados con la adivinación, los augurios y la astronomía. No hay testimonios escritos en papel, por tanto, de los mitos de creación, del origen del maíz, la planta fundamental, ni de la manera en que la sociedad llegó a ser lo que fue. Pero contamos con dos fuentes muy importantes, a las que se añaden multitud de datos aislados procedentes de las escenas de las vasijas policromadas clásicas. Esas fuentes son algunas inscripciones en los monumentos pétreos de las ciudades de Quiriguá, Piedras Negras, Copán, Palenque y Cobá, y, muy especialmente, el manuscrito de época colonial conocido con el nombre de *Popol Vuh*. No parece que la mezcla de esas informaciones tan distantes en el tiempo y en el espacio sea inconveniente, Elisabeth Wagner, entre otros autores, opina lo mismo que yo, a saber, que «las ideas fundamentales acerca de la creación y de la estructura del universo sobrevivieron no sólo al hundimiento de la cultura maya clásica, sino también a las radicales transformaciones desencadenadas por la conquista española. Se han conservado en numerosas comunidades hasta nuestros días y constituyen la base de sus creencias y ritos. Las ceremonias que acompañan a la construcción de una casa, a la disposición de una milpa, o a la siembra, se fundamentan, también hoy día, en estas antiquísimas nociones que hunden sus raíces en la época precolombina» (Wagner, 2001, 289).

En los mencionados monumentos, la estela C de Quiriguá, la estela 1 de Cobá, la estela 23 de Copán, el altar 1 de Piedras Negras y los paneles labrados de los tres edificios del Grupo de la Cruz de Palenque, el Templo de la Cruz Foliada, el Templo del Sol y el Templo de la Cruz, hay inscripciones jeroglíficas que han podido ser descifradas parcialmente e interpretadas con cierta dificultad. Con ello se han logrado fragmentos de un relato mitológico que sitúa en el principio de los tiempos al dios Itzamná, quien impulsa la creación consistente en hacer surgir la tierra del océano primordial y separar de ella el cielo. La metáfora utilizada, al parecer, es la del hogar existente hasta la actualidad en las chozas mayas, para formar el cual se colocan tres piedras sobre las que se apoyará el comal, o bandeja circular de cerámica en la que se colocan las tortillas de maíz. Hay referencias a unas piedras, o tronos, ubicadas en distintos puntos del universo y trasladadas allí por divinidades como el propio Itzamná o los llamados «dioses remeros». Puesto que la choza maya siempre ha sido un símbolo cósmico, con los tres estratos característicos, la techumbre, el pavimento y la plataforma o basamento sobre la que se alza, que representan las tres capas del cosmos, el cielo, la superficie

de la tierra y el inframundo, no es extraño que el mito cosmogónico por antonomasia mencione a las tres piedras. Más interesante es el dato, procedente de una vasija pintada con una escena en la que se ve a siete dioses, de que en la fecha de la creación, es decir, según la terminología del calendario maya, el día 4 Ahau 8 Cumkú, esos seres sobrenaturales «pusieron en orden el negro centro» , lo que se interpreta como el impulso para que el cielo y la tierra se apartaran, a lo que sigue la rotación del firmamento sobre el punto norte, el movimiento de los astros y el comienzo del tiempo. Es decir, la preparación del escenario para que apareciera la vida y los seres humanos.

En Palenque las largas inscripciones complican el asunto. Se habla allí de un primer padre y de una primera madre sobrenaturales anteriores al 4 Ahau 8 Cumkú, quienes tuvieron tres hijos divinos que luego dieron origen a la dinastía reinante en la ciudad. El dios del cielo Itzamná y el dios del maíz Hun Ye Nal también participaron en estos eventos, de hecho es posible que aquel primer padre fuera el mismísimo dios del maíz, pero los personajes verdaderamente relevantes a efectos del uso político de las doctrinas religiosas fueron esos tres hijos a los que se conoce como la «Tríada de Palenque», puesto que a través de ellos los reyes adquirían el carácter sagrado y la legitimidad requerida por el cargo.

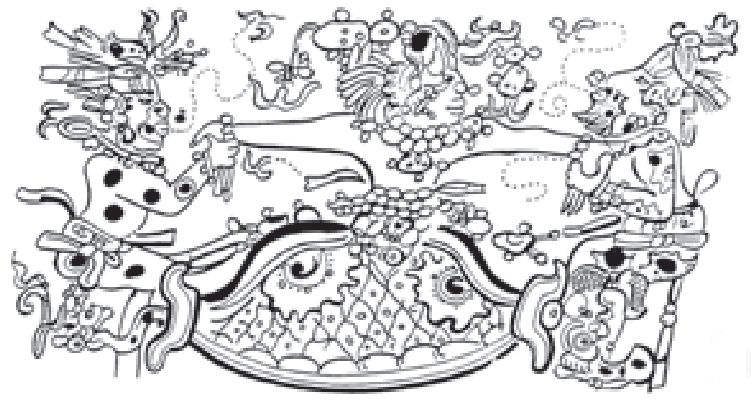
La identificación que hacen algunos autores (Miller y Taube, 1993; Taube, 1985; Freidel, Schele y Parker, 1993) del Primer Padre con el dios del maíz tiene importantes implicaciones. De creer la interpretación de esos estudiosos, que, por otra parte, ha sido criticada y puesta en duda por varios arqueólogos, el dios del maíz es el protagonista de un mito en el cual muere a manos de los señores del país subterráneo y resucita merced a la acción de sus hijos, una pareja de gemelos que son el sol del día y el sol de la noche. En el Popol Vuh, el personaje llamado Hun Hunahpú es muerto por Hun Camé y Vucub Camé, gobernantes del inframundo o Xibalbá. Sus hijos póstumos, nacidos de una diosa llamada Ixquic, son Hunahpú e Ixbalanqué, quienes vencerán a la muerte (puesto que eso significa Camé), destronarán al sol reinante, de nombre Vucub Caquix —un pajarraco al que se conoce también por Itzam Yeh— y se alzarán triunfantes como el sol y la luna de la nueva Era de los hombres mayas. La iconografía de la cerámica del período Clásico muestra que el dios del maíz surge del interior de una tortuga cuyo caparazón ha sido hendido por el hacharayo del dios Chak. Sus hijos, al aniquilar a los Señores de la Muerte, han hecho posible esa resurrección, y aparecen al lado del caparazón de la tortuga, por cuyas aberturas laterales asoman los dioses del interior de la tierra, identificados bajo las letras N y L ya que todavía no

se tiene seguridad sobre sus verdaderos nombres en la Antigüedad. Entonces, indican los autores antes citados, el dios del maíz sube en una canoa que conducen los dioses Remero Raya y Remero Jaguar (a veces Remero Raya es sustituido en esa tarea concreta por Chak) y parte hacia el lugar de la creación situado en el cielo nocturno, probablemente en la constelación de Orión. Allí, al parecer, ayuda a colocar las tres piedras del hogar originario. Además del dios del maíz y de los dioses remeros, el otro protagonista de la creación del cuarto mundo es Itzamná, que es una especie de chamán sabio y adivino.

La historia de la muerte y resurrección de Hun Hunahpú, el supuesto dios del maíz del Popol Vuh, es la doctrina que permite afirmar que los mayas creían en la vida después de la muerte, pues su religión les decía que los hombres habían sido hechos por los dioses creadores de masa de maíz. Como sucede con el ciclo de la planta que es su alimento básico, la «planta de la vida», cuyas semillas son enterradas y mueren para renacer posteriormente merced a la acción del agua de lluvia (el dios Chac) y del sol (el dios Kinich Ahau), así sucederá con los hombres que mueran, con los hombres de maíz. Esos hombres mayas estaban hechos, pues, a imagen y semejanza del dios creador, y su esperanza era reproducir el camino que llevó a Hun Nal a salir victorioso de Xibalbá.

En muchas cerámicas con escenas pintadas hay retazos de lo que debieron ser los grandes mitos de la religión clásica. Algunas veces se pueden interpretar porque coinciden con episodios del Popol Vuh, pero en su inmensa mayoría son todavía incomprensibles. Se ve a los personajes conocidos, dioses identificados en otros contextos, haciendo cosas extrañas, como la joven diosa cabalgando un venado mientras se aleja volando del lecho en el que yace un anciano ser sobrenatural. Pero cuando lo que se representa es una enorme tortuga cuyo caparazón está roto, según hemos visto, con un joven dios que emerge radiante de esa hendidura, entonces podemos suponer con fundamento que se trata del mito del origen del maíz, puesto que la tortuga representa a la tierra.

Los tocados de los jugadores de pelota representados en algunos relieves y pinturas son los mismos que llevan los cazadores: cabezas de venado, sombrero de ala ancha y redecillas como las del dios N (véase más adelante el capítulo sobre los dioses mayas). Dado que los héroes del Popol Vuh, Hunahpú e Ixbalanqué, son cazadores por definición —nominalmente y por su constante actividad con las cerbatanas, armas que constituyen sus emblemas y sus herramientas fundamentales— y al mismo tiempo son también el arquetipo de los jugadores de pelota de todos los tiempos, no cabe otra cosa que



Escenas pintadas con los gemelos Hunahpú e Ixbalanqué (según N. Hellmuth).

asimilar ambos papeles. Es decir, el participante en el rito del juego de pelota es metafórica o linealmente un cazador. ¿Por qué? Porque el mito cosmogónico establece que el sol de la creación anterior a aquella en que vivieron los mayas era una guacamaya, un pájaro, el rojo pájaro de fuego. Los cazadores con cerbatana del mito central del Popol Vuh se dedican exclusivamente a derribar y matar pájaros, y esto es así porque esos hermanos gemelos van a ser el nuevo sol de la cuarta creación, condición que no pueden adquirir hasta haber vencido y derrocado al sol del mundo previo. En el juego de pelota los mayas actualizaban y rememoraban esa batalla cósmica, el joven sol cazaba a la guacamaya que, una vez muerta, perdía el nombre de Vucub Caquix y pasaba, lógicamente, a reinar en el país subterráneo, como lo hiciera el Osiris egipcio, con un nombre que podía ser Hun Camé. Pero el ciclo de la renovación eterna de la naturaleza exigía además la victoria simbólica de la nueva vida sobre la muerte, y por ello Hunahpú e Ixbalanqué se embarcan en el peligroso viaje al inframundo llevando sus cerbatanas. Allí, en Xibalbá, no obstante, la lucha se concreta en los partidos de pelota. Cada vez que los mayas jugaban a la pelota en sus patios arquitectónicos repartidos por toda la península de Yucatán, reproducían también ese tremendo combate infernal. El propósito era que el sol renaciera, que viviera un día más, un período de tiempo más, que no prevalecieran las fuerzas de la quietud y de la muerte. El campo del juego de pelota es así obviamente, al igual que las cuevas (véase el jugador de pelota representado en las paredes de la cueva de Naj Tunich), un símbolo del inframundo y una vía de acceso a él, según se ve en obras artísticas como los marcadores del juego de pelota de Copán, cuyos relieves representan precisamente a los héroes del Popol Vuh, un edificio ése que se adorna incluso con esculturas de guacamayas. Es el juego de pelota, por tanto, un punto de comunicación entre el mundo de arriba y el de abajo, el país de los vivientes y el de los difuntos, un «umbral» que los jugadores abren y traspasan con el movimiento de la pelota, que es equivalente al movimiento del sol en su perenne ir y venir de los cielos a los infiernos. La identificación del sol con un cazador es semejante a la bien conocida de Venus y un guerrero flechador, según aparece en escenas astronómicas del Códice de Dresde. Podemos deducir, pues, que los mayas usaban estas metáforas para referirse a los rayos de luz y a sus supuestas consecuencias reales o simbólicas.

Lo que es indudable es que los mayas creían que el mundo en el que vivían no era el primero que había existido. Las inscripciones dejan bien sentado que muchos acontecimientos mitológicos ocurrieron antes de la fecha fundacional del 4 Ahau 8 Cumkú, pero es que esta



Los héroes gemelos disparan con sus cerbatanas a la guacamaya Vucub Caquix en el llamado Plato Bloom.

misma fecha no es el primer día de los ciclos calendáricos *tzolk'in* y *haab*, que se combinan para formar la llamada Rueda Calendárica, lo que permite pensar que cuando los dioses llevaron a cabo la creación, el calendario, o sea, el tiempo, ya estaba en marcha, y que era un tiempo que traspasaba las sucesivas etapas de creación y destrucción. El tzolkin o *tzolk'in* es un ciclo que se forma combinando trece numerales, del 1 al 13, con veinte nombres de días. El haab es un ciclo que se forma combinando veinte numerales, del 0 al 19, con diez y ocho nombres de meses, cuenta a la que se añade un diminuto mes postrero de cinco días para lograr una aproximación aceptable a la duración real del año. La combinación a su vez de estas cuatro notaciones permite distinguir cada día de manera independiente a lo largo de unos 52 años (véase, por ejemplo, el capítulo correspondiente al calendario maya en mi libro de 1982). Pues bien, los mayas agrupaban además los días en períodos de unos 400 años a los que denominaban *baktun*. Cuando trascurrían trece de tales baktunes parece que el mundo llegaba a su fin y era sustituido por otro, y en cada nueva creación los dioses introducían cambios sustanciales, así en la última, la que vivieron los mayas, decidieron hacer los hombres de masa de maíz.

Un mito cosmogónico antiguo

En el texto de los mayas quichés del altiplano de Guatemala conocido como Libro del Consejo, o Popol Vuh (véase Recinos, 1964; Te-

dlock, 1985), el mito cosmogónico está narrado con un detalle y una claridad que ayudan a comprender definitivamente el pensamiento de sus lejanos antepasados de las junglas de la península de Yucatán. Y eso que con toda probabilidad el relato recogido por el fraile español Francisco Ximénez no está completo, pero lo que ha llegado hasta nosotros es suficiente para comprobar la riqueza simbólica de aquella teoría del mundo.

El Popol Vuh es el mito fundacional maya porque trata de la aparición del sol, al igual que el mito fundacional sintoista es el que narra la danza de Ameno no Uzume ante la caverna, donde se había encerrado el kami solar femenino, Amaterasu, para hacer salir al astro de la luz y la vida. La aparición del sol, y su movimiento, constituyen la fundación del tiempo, y por ello también el origen de la sociedad civilizada, que es impensable sin historia.

Mientras que en los mitos cosmogónicos mesoamericanos la creación de los mundos sucesivos es por lo general el resultado de la gran batalla cósmica que mantienen los dioses, es decir, que es la dialéctica de la «unión de los contrarios» la que hace avanzar el proyecto de la generación del universo actual y de los seres humanos actuales, entre los mayas de la tradición quiché los intentos de los dioses creadores se suceden motivados exclusivamente por su deseo de alcanzar un resultado satisfactorio: la adoración consciente de los seres creados. Sólo en el momento en que surge el último mundo, el cuarto, tiene lugar un enfrentamiento cósmico entre los hijos de las tinieblas y los hijos de la luz, que se puede asimilar a la idea mexicana de la pugna entre Quetzalcóatl y Tezcatlipoca.

En el Popol Vuh, como en otros «Génesis», se parte de la nada primordial, y el capítulo inicial trata de la dilucidación de la nada como principio del todo, pero no como ausencia de algo. La nada es el cielo y el mar unidos, es decir, la nada es el caos, el medio indiferenciado. Los dioses creadores forman parte de esa nada, son un valor absoluto en ella. Las palabras, el pensamiento y la acción (o la voluntad), son realmente las fuerzas creadoras, expresadas en el texto sagrado con los nombres de Tepeu y Gucumatz.

Los personajes del Popol Vuh son duales e individuales. Los de la primera categoría pertenecen a condiciones, naturalezas o ámbitos dobles y seguramente opuestos. Los de la segunda categoría habitan en una sola de esas dimensiones o no expresan confrontación o desdoblamiento. Los personajes duales son Ixpiyacoc e Ixmucané: la pareja originaria del mundo de los dioses, adivinos y magos, reflejan el poder y la necesidad de la dualidad sexual y, tal vez, las dos clases de magia o brujería, blanca y negra. Hun Hunahpú y Vucub Hunahpú:

el maíz vivo y el maíz muerto, o el planeta Venus sobre la tierra y en su interior. Hun Camé y Vucub Camé: la muerte que existe entre los vivos, en la superficie de la tierra, y la muerte que reina en el país de los muertos. Hunahpú e Ixbalanqué: el sol y la luna, el sol diurno y el nocturno, el sol en el cielo y el sol en Xibalbá. Hun Bats y Hun Choven: los monos en que se transformaron los hombres de madera de la tercera creación, su dualidad indica la ambivalencia de esos seres que no eran auténticos hombres pero tampoco otra cosa, por eso son patronos de las artes, que imitan la realidad, que crean ilusiones, como la imagen de un espejo. Cuando los personajes son duales suelen llevar nombres distintos o los prefijos numerales uno (Hun) y siete (Vucub), señalando que pertenecen al mundo de arriba o al de abajo. La onomástica de estos personajes sugiere qué tipo de dualidad es relevante, la de lugar, sexo, o condición y funciones. Cuando el numeral es el mismo, caso de los monos Hun Bats y Hun Choven, hay que deducir que son gentes de un único reino, en este caso de la superficie de la tierra. Los personajes individuales son circunstanciales, están más imbricados en el relato como actores que definen y hacen avanzar la acción. Pueden tener un profundo valor simbólico, como Ixquic, por ejemplo, pero no constituyen las paredes maestras del entramado semántico. Vucub Caquix, cuyo prefijo siete le hace morador del país subterráneo, es un caso especial porque sintetiza en apariencia el sol vivo de la tercera creación y el sol muerto de esa edad o de la cuarta (véase Rivera, Asensio y Martín, 2004).

El primer intento de los dioses para crear una humanidad que les invoque y les rinda culto falla lamentablemente, pues se dirigen a los animales para que lleven a cabo tales actividades, y las bestias sólo son capaces de emitir sonidos incomprensibles y absurdos, se comportan de manera anárquica e impredecible y son inconstantes o volubles. La segunda creación —el segundo mundo, ya que cada uno de los mundos creados se distingue por el tipo de humanidad que lo habita— es el de los hombres de barro, hechos de tierra húmeda, a la manera de las figuritas de arcilla que los arqueólogos encuentran en las excavaciones de las ciudades. Se deshacían, eran incapaces de mantenerse en pie, no tenían alma ni corazón, no podían adorar a sus creadores, y por eso fueron destruidos.

Los hombres de madera de la tercera creación acabaron convertidos en monos. A tal episodio le concede el texto del Popol Vuh un espacio amplio, superior al dedicado a la humanidad animal o a la de barro. Es, por tanto, una cuestión importante, porque los hombres de palo eran los antecedentes inmediatos de los hombres de maíz, de los propios mayas. De hecho, no solamente se trataba de

sus ancestros lejanos sino que, bajo la forma simiesca, continuaban poblando los bosques y los caminos de la humanidad definitiva. Por alguna razón ideológica, claramente didáctica pero al mismo tiempo profundamente simbólica, y con claras repercusiones políticas, diría yo, los hombres de la tercera creación no fueron aniquilados o descartados por completo sino transformados. Los monos araña o los monos aulladores de las selvas mayas son los testimonios permanentes del poder y los objetivos de los dioses creadores. Si los animales fueron castigados a ser las presas de los cazadores, y los hombres de barro perdieron el aliento de vida para quedar reducidos a imágenes inertes, los hombres-monos supervivientes del diluvio enviado por los dioses son ejemplo y enseñanza, son casi verdaderos hombres, nuestros hermanos malogrados. Por ello, los monos estaban llamados a ser los dioses patronos de los artistas, pintores, músicos, escribas, de todos los que crean con sus obras la ilusión de la realidad, los que simulan, los que hacen simulacros. En el Popol Vuh, Hun Hunahpú es el padre de los monos Hun Bats y Hun Choven, de la misma manera que lo es de los gemelos Hunahpú e Ixbalanqué, los primeros concebidos en su primera mujer Ixbaquiyalo y los segundos en la diosa telúrica Ixquic. Hun Hunahpú vivo es, por consiguiente, el padre de los hombres de palo de la tercera creación; Hun Hunahpú muerto logra dejar preñada a Ixquic y es por tanto el padre del sol y de la luna, fuerzas que dan origen al tiempo y a la vida, permitiendo así la aparición de los hombres de maíz de la cuarta creación.

En numerosas tradiciones culturales el sol nace de la unión del cielo y de la tierra, así sucede en la propia Mesoamérica entre los aztecas, donde el sol Huitzilopochtli es hijo de la tierra Coatlicue y del cielo que envía su semilla bajo la forma de una bola de pluma. Hun Hunahpú debería ser, consecuentemente, un dios celestial, tal vez el pequeño sol Venus, antes que un dios del maíz, como ha sido identificado por varios autores. Quizás pueda representar ambas cosas, como Hun Nal es el remoto padre de los hombres de maíz, un avatar posible del cielo, su semilla en este caso, pero en su papel de amante de Ixquic debe ser el cielo mismo.

Entre los sucesos que ocurren en la tercera creación destacan dos, la rebelión de los objetos cotidianos y de los animales domésticos de los hombres de madera, y el diluvio universal. Se ha dicho que la presencia de esta última peripecia en el Popol Vuh obedece a la influencia del cristianismo, muy fuerte cuando, a lo largo del siglo XVI, los indígenas maya-quichés de Guatemala decidieron plasmar sus relatos orales en un texto escrito en maya con caracteres europeos. Pero yo tengo muchas dudas al respecto, y no sólo porque el diluvio sea un

acontecimiento presente en la mnemohistoria de bastantes culturas, sino porque tanto el diluvio como la rebelión de los objetos y los animales son dos concepciones del caos. Su significado contextual es que la tercera creación perece produciéndose un retroceso al estado original, pues, por el énfasis que el narrador pone en este episodio, se trata sin duda de una vuelta al principio de los tiempos, cuando todo estaba en reposo, en silencio, y solamente existían el cielo y el mar. Se pretende de esta manera marcar como especialmente trascendental la cuarta creación por venir, que es la de los mismos hombres mayas en el mundo que ellos conocían. Tan importante, lógicamente, es esa creación, que su umbral es el caos absoluto, como si los dioses recuperasen su impulso y su plan iniciales, que ahora ya desembocarán en la genuina *realidad*.

El núcleo del mito cosmogónico de los mayas quichés, sin embargo, es la historia de los hermanos gemelos Hunahpú e Ixbalanqué, nacidos prodigiosamente de la saliva escupida por la calavera de Hun Hunahpú, que colgaba de un árbol en Xibalbá, tal como habían decretado los señores que decidieron su ejecución, en la mano de la doncella Ixquic. La muchacha, hija de un noble del inframundo, debe huir ante el escándalo que su embarazo va a desencadenar. Refugiada en la superficie de la tierra da a luz a los muchachos, quienes, a su debido tiempo, bajarán al reino inferior como había hecho su padre.

Los gemelos han sido llamados por los señores de Xibalbá. Obedientes, se ponen en camino, suponemos que pertrechados con los instrumentos del juego de pelota, pues el mensaje dice con toda claridad que son requeridos para celebrar una competición con los poderes del reino inferior. Ciertamente, la historia central del Popol Vuh no parece ser más que el relato de un crucial enfrentamiento en el campo de juego, con su preámbulo y sus consecuencias. Este hecho vincula firmemente el fenómeno cosmogónico de la creación del sol, es decir, del mundo, con el rito del juego; no cabe duda de que la práctica de tal actividad atlético-religiosa por parte de los mayas de alto rango equivalía a actualizar el encuentro originario del que surgieron el tiempo y el espacio en el que se encontraban los habitantes de la península de Yucatán y regiones aledañas. Era un rito de conservación del universo en el que estaban implicados especialmente los gobernantes, quienes asumían los papeles de los gemelos divinos o de los señores de Xibalbá, pues todos esos personajes coadyuvaron a la creación y en la mentalidad antigua no cabían criterios de bondad o malicia respecto a esa sagrada obra.

Que el reino al que se dirigen Hunahpú e Ixbalanqué es inferior resulta indiscutible. Los muchachos bajan, según recalca el texto,

incluso *escalones*. La acción va a desarrollarse en un lugar que se encuentra abajo, lo que opone Xibalbá al cielo, que es lo que está arriba. A efectos de la geografía mitológica, tal precisión aporta exclusivamente sentido, sin que tengan que ver en el asunto juicios de valor de ninguna clase; y ese sentido se refiere a la inversión que se espera en el comportamiento de la dimensión Xibalbá con relación al que está establecido para la dimensión cielo. Dado que apenas cabe intuir este último, es muy difícil analizar con minuciosidad las oposiciones que son voluntariamente subrayadas en el texto; sin embargo, se puede decir que los rasgos de Xibalbá —si podemos aislarlos convenientemente— sirven para retratar *sensu contrario* la imagen que los mayas se hacían del otro polo de su cosmos. Vale la pena añadir que para bajar los gemelos cruzan o sortean corrientes de agua, lo que indica dos cosas: que Xibalbá se situaba físicamente debajo o más allá de las masas acuáticas y que el agua era asociada con los procesos fundamentales de creación, lo que comprobamos en la primera parte del documento quiché y está en sintonía con la mayoría de las teorías cosmogónicas tradicionales, incluida la cristiana. Atravesar el agua significa destrucción, retorno a la indeterminación original —ninguna sustancia tan indeterminada, ya que sus componentes no se distinguen entre sí, o mejor, parecen exactamente idénticos—, y renacimiento, pues el agua es también literalmente vida. En resumen, la paradoja es ésta: el agua indica muerte, aniquilación, paso a un estado indiferenciado, por ende, disposición para resucitar bajo una nueva forma y condición. Esa es igualmente la característica purificadora del líquido elemento, porque mata lo contaminado y prepara el ser para su limpia, primitiva, renovada apariencia.

Los gemelos llegan en seguida a una encrucijada en la que confluyen cuatro caminos de distintos colores. Se trata de un fragmento de la narración de enorme importancia porque no sólo ratifica la división cuatripartita del universo, de cada una de las capas del universo, según las direcciones cardinales que el sol determina con su trayectoria aparente, sino que establece el bien conocido principio de la antropología religiosa por el cual la comunicación entre los diversos pisos, niveles, dimensiones o categorías del cosmos se produce únicamente en un punto central, un lugar de intersección de los ejes ordenadores tempo-espaciales. Por ese centro los héroes van a entrar en Xibalbá. Obvio es, por tanto, que las tumbas mayas debían ubicarse en uno de tales puntos, y que el mejor centro era el que correspondía al cruce de los ejes vertical y horizontal de las pirámides —puesto que los templos piramidales representaban el cosmos— donde solían colocarse los sepulcros de los reyes.

A continuación ocurre la personificación de los señores de Xibalbá, es decir, el relato presenta la segunda parte del binomio cuyo juego dialéctico constituye la metáfora de la oposición esencial. Para que tenga existencia, y por ello actividad, la fuerza de Xibalbá debe contar con «humanidad», nombre y rostro. Son los criterios de identidad y carácter, los dos últimos, y de capacidad para la acción, el primero. Los mayas concibieron, a la manera de tantas otras altas civilizaciones de la Antigüedad, a sus dioses con los rasgos básicos de los hombres, así aparecen en el arte clásico, por ejemplo, pero lo fundamental es que solamente los hombres de entre todos los seres creados, cuyo modelo era posible percibir e imaginar en el mundo mesoamericano, tienen la aptitud necesaria para pensar, razonar, hablar y jugar a la pelota con la coherencia lógica esperada. El discurso del mito encuentra soporte y portavoz en la fuerza —el poder, el dios— antropomorfa porque estructuralmente tiene un origen y un destino humanos, está hecho por hombres para los hombres, y no de otra cosa trata sino de las cuestiones, dudas, miedos, organizaciones y realidades que preocupan a los hombres. Por eso los señores de Xibalbá no pueden ser de palo, clase de humanidad del principio de los tiempos no realizada como tal, y de ahí que el auténtico núcleo de la narración comience con la declaración de especificidad de los oponentes de Hunahpú e Ixbalanqué, presentada como una prueba previa a las verdaderas, porque ¿qué merecimientos pueden otorgarse a los candidatos a luminarias de la nueva creación si no son capaces de reconocer esa necesaria especificidad de sus contendientes, la otra mitad de sí mismos? La proposición del mito es que la mera acción de los gemelos va produciendo y encadenando las situaciones: la muerte y el renacimiento, el necesario descenso a los infiernos, todo rito de paso, en suma, viene a constituir un proceso de búsqueda, de solitaria experimentación. Como en el laberinto, o en el túnel del terror de un parque de atracciones, los héroes deambulan tomando decisiones sobre la marcha a medida que los acontecimientos u obstáculos les estimulan, ellos son activos, mientras que el medio en el que se mueven, al igual que sus pobladores, son eminentemente pasivos. El descenso a los infiernos es una iniciación, se obtiene un conocimiento único puesto que únicas son las situaciones a las que hay que enfrentarse y de cuyo desenlace se extrae la correspondiente enseñanza, pero la diferencia con otros aprendizajes es que aquí no hay maestros, el viajero es el alumno y el maestro, las situaciones solamente están, lo que se da por sentado pues obedece a la propia naturaleza de las cosas.

El texto afirma que la primera prueba de Xibalbá es la Casa Oscura, y en ella los muchachos deben encender teas de ocote y cigarros

sin que la lumbre los consuma. En este caso, como en los siguientes, se pone de manifiesto que la conducta correcta en Xibalbá es la que provoca un resultado inverso al que se espera en la otra dimensión de la realidad. Que la tea arda y no se consuma es una propuesta típica de Xibalbá, como podía serlo del mundo subterráneo imaginado por Lewis Carroll, a la cual no pueden estar acostumbrados los gemelos que provienen del mundo de arriba. La solución es el engaño, la ilusión, la magia, tres armas del arsenal del contrasentido humano, y con ellas vencerán reiteradamente los astutos muchachos, eso sí, ayudados constantemente por los animales, que en Xibalbá hablan y piensan, aunque no toman iniciativas. La Casa Oscura es símbolo de la nada como la pensaban los mayas, del estado anterior a la vida, del útero, el mundo antes de la creación, es la cueva que conduce precisamente a Xibalbá, el sueño, la noche, la muerte; indica un punto de partida, es la condición y a la vez la contradicción de Hunahpú e Ixbalanqué, que son el sol, la luz. Si los gemelos no logran mantener esa luz, su luz futura y potencial, que está ya en su naturaleza, no pueden «nacer», no pueden ser, y deben hacerlo, como es lógico, sin consumirse. Luciérnagas y guacamayas, animales y atributos solares, manifestaciones del sol, fueron utilizadas en el engaño que les dio la victoria.

Luego de un primer encuentro en el terreno del juego de pelota, que se salda con la derrota de los de Xibalbá, pasan los héroes a la segunda prueba: la Casa de las Navajas, un lugar de tormento en donde deben evitar que los cuchillos les despedacen. Mi opinión es que las cuatro casas de Xibalbá simbolizan fenómenos naturales y que el Popol Vuh explica cómo los astros principales del cielo superan y se imponen a las principales fuerzas cosmológicas que tienen su origen en el inframundo: la noche, el viento, el frío y el fuego. Las navajas serían por tanto una imagen de los vientos cortantes —aunque, desde luego, el pedernal simboliza en muchas culturas el rayo de las tormentas, y la fría obsidiana pudo indicar paradójicamente el fuego de los volcanes—, y los gemelos ofrecen a esos vientos los animales para que no se ensañen con ellos mismos, lo que parece una manera de decir que exclusivamente los hombres han encontrado el modo de protegerse de los temibles vendavales, mientras que los restantes seres se encuentran expuestos sin remisión. Vientos y tempestades están estrechamente unidos en la mentalidad mesoamericana, así que esta casa podría ser igualmente la de la lluvia y las tormentas, que el sol debe conocer y sobre las que está obligado a triunfar como soberano del cielo.

Después de pasar por la Casa del Frío, la Casa de los Tigres —es decir, de los jaguares, que yo pienso que alude a la noche— y la Casa

del Fuego, y de superar esas pavorosas ordalías de manera insólitamente sencilla, lo que es posible que quiera decir que los héroes ya dominaban los elementos fundamentales del ámbito cosmológico en el que estaban llamados a reinar, queda todavía otra prueba, la más espeluznante y difícil, la Casa de los Murciélagos, la morada del asesino Camazotz.

Este personaje es de gran riqueza simbólica y debió de recibir atención en gran parte del área maya a lo largo de toda la era prehispánica; lo encontramos representado en vasijas de cerámica tanto del altiplano como de las tierras bajas, siempre en actitud amenazante y con aspecto cruel. Camazotz es un término que quiere decir literalmente «murciélago de la muerte», y no tanto porque el animal provoque esa muerte, como sucede desde luego en el Popol Vuh, sino porque es la muerte misma. De entre todos los seres que pueblan las tinieblas los mayas eligieron al murciélago como símbolo principal, ¿por qué?, probablemente debido a que habita las cuevas, que son las rutas inequívocas al mundo de los muertos. Es un animal de la noche, y es oscuro, descansa colgado boca abajo y vuela con siniestro sonido, todo eso avala su calidad de excelente motivo fúnebre con muchos más méritos que el jaguar, el búho y otros activos compañeros de las sombras. Por su ambigua naturaleza de mamífero con aspecto de ave, además, resulta una buena metáfora de la situación de los difuntos, que no son ya pero tampoco dejan totalmente de ser; por eso mismo la alquimia occidental lo equiparaba con dragones y hermafroditas.

Así que los gemelos se las tienen que ver por vez primera con la muerte en un sutil enfrentamiento de conceptos: la vida de la luz contra la muerte de la oscuridad, los dos polos del pensamiento cosmológico maya, amanecer y crepúsculo, ambas facetas de Venus y momentos culminantes del sol en su recorrido por el firmamento. Habían pasado cierto tiempo escondidos dentro de sus cerbatanas, pero acuciados por la necesidad de amanecer, de experimentar la llegada de su propia luz que se producía al término de cada noche pasada en una de las casas de tormento de Xibalbá, deciden asomar la cabeza, o sea exactamente surgir por el horizonte como astros de claridad —puesto que los gemelos actúan a lo largo de todo el relato en sus papeles de cuerpos astrales, lo que, siguiendo una secuencia de estilo literario europeo, sería imposible hasta el desenlace final, pero que en la mentalidad maya, donde el tiempo no es lineal, no sólo es factible sino de impecable lógica—, y es Hunahpú desde luego el que debe mirar «si ya ha amanecido», y entonces es decapitado por Camazotz. Una victoria de la noche que tendrá que revalidarse en el juego de pelota.

No se disipará la oscuridad hasta que Hunahpú, el sol, vuelva a recobrar la existencia. Su fiel camarada prepara un engaño para los señores de Xibalbá, modela una cabeza como la que ya los murciélagos habían entregado a sus amos y que resaltaba colgada precisamente en el edificio del juego de pelota. Nuevamente, los animales le ayudan, y es de destacar aquí cómo el texto establece una detallada clasificación de multitud de animales entre los del día y los de la noche, ofreciendo asociaciones simbólicas de indudable valor religioso y ritual en las que no puedo detenerme ahora —valga como ejemplo el importante papel del conejo, que es un animal relacionado con la luna en todas las mitologías mesoamericanas, en este episodio protagonizado por Ixbalanqué, el sol nocturno—; y se prepara la falsa cabeza de Hunahpú con el cuerpo de la tortuga, y el hermano del decapitado corre al terreno de juego para competir con los señores de Xibalbá. Arrojando la pelota lejos para distraer a los señores, Ixbalanqué logra cambiar las cabezas y apoderarse de la de Hunahpú, que de ese modo puede volver a la vida. No cabe duda de que, una vez más, ha sido en el juego de la pelota donde se ha dirimido la continuidad del universo, la aparición y el movimiento del sol, que son sus condiciones. La narración del descenso de los gemelos divinos a los infiernos tiene el permanente contrapunto de los encuentros aparentemente deportivos, después de varios sucesos se juega a la pelota, lo que indica con claridad, como ya he sugerido, que tales peripecias no poseen virtualidad simbólica plena sin la resolución de la eterna pugna desgranada en multitud de convenientes combates.

Hay suficientes indicios de que Xibalbá, el reino inferior, es equivalente al cielo nocturno. Cada noche el reino de los humanos se transforma en su inversión tempo-espacial, porque el sol de luz desaparece y es sustituido por el pálido sol de la oscuridad, su gemelo, él mismo en una etapa de su eterno caminar, o reflejado en el gran espejo de obsidiana que es el firmamento cuando el astro luminoso transita por el inframundo, es decir, la luna. Las estrellas, consecuentemente, son seres de Xibalbá igualmente reflejados, y los humanos mueren temporalmente en sus cabañas y en sus palacios mientras duermen.

Los hombres duermen, pues, y como anticipo de la vida después de la muerte, sueñan. El carácter onírico de las aventuras de los héroes del Popol Vuh en Xibalbá es fácil de percibir. El juego de pelota resuelve algo más que un permanente y necesario conflicto cósmico, permite a los seres humanos integrar congruentemente el mundo de la noche y de los sueños en el cuadro de la realidad diaria. El sol muere y resucita de forma periódica, lo mismo que los hombres duermen

y despiertan. Sol, vida y maíz están, pues, analógica, indisolublemente unidos; con el juego de pelota los mayas se aseguraban el amanecer, reanimarse cada mañana, y el alimento de la subsistencia que nace y muere con las estaciones que el sol señala. La continuación de los ciclos de alternancia de opuestos era la condición para todo ello según la experiencia y la observación aseguraban, y a garantizarla dedicaron los mayas sus esfuerzos puntuales y gran parte de su destreza artística (véase, en unos comentarios relacionados con el juego de pelota de Copán, la opinión de Kowalski y Fash, 1991).

Los señores de Xibalbá deciden, por fin, una vez que han comprobado la dificultad de atrapar a los gemelos en las pruebas que han preparado o en la correlativa pugna del juego de pelota, arrojarlos en una gran hoguera para que sean consumidos por el fuego. Tal intención no inquieta a los muchachos, cuya única preocupación radica en el destino que van a dar a sus huesos carbonizados. Así que advierten a los adivinos para que aconsejen a los señores del inframundo que deben moler los huesos y arrojarlos al río. Tomada esta precaución, acuden a la llamada mortal y ellos mismos se arrojan con decisión y mansamente en el terrible horno.

El fuego, como es bien sabido, produce o impulsa la regeneración periódica. Así se queman las milpas en el área maya para que a continuación surjan en ellas las verdes plantas de la vida nueva. En los ritos iniciáticos de muerte y renacimiento se asocia mundialmente a su principal antagonista, el agua. La purificación por el fuego es complementaria a la purificación por el agua. Tiene lugar entonces la unión de los contrarios que da origen a la creación o al nuevo estado. Indudablemente, en nuestro relato la transmutación final en sol y luna de la pareja de héroes tiene que ver con esa diferenciación en opuestos irreconciliables que el fuego y el agua de su iniciación representan: el sol es fuego y la luna es agua. El agua, además, es un elemento ctónico, equivalente a la tierra de la que todo nace. Los mayas creían que la superficie de la tierra que pisaban descansaba en un gran manto acuático, en los confines del cual se hallaba verdaderamente Xibalbá. En China tenemos una idea paralela en el hornillo de la Hong-Huei, hallado flotando en un río y revestido de los caracteres *Fang-ts'ing fu-ming* (destruir la oscuridad, restaurar la luz). La restauración es aquí de orden iniciático; el horno flotante significa la regeneración del *yang*, mientras que el agua es un desbordamiento manifiesto del *yin* (Chevalier y Gheerbrant, 1986, 513 y 578).

El agua del río al que son naturalmente arrojados los huesos molidos de los gemelos según el consejo de los adivinos es, por otro lado, una metáfora de su propia madre Ixquic. El agua es un líqui-

do precioso que, por sus virtudes vitales y regenerativas, equivale a la sangre. Ixquic no solamente es palabra maya-quiché que significa «sangre» en ese sentido, sino concepto que indica una acción sacrificial que es fundamental para el mantenimiento del universo. La efusión y la ofrenda de sangre constituían los actos insustituibles mediante los cuales la nobleza maya participaba en la regeneración constante del mundo dando vida en cada momento, por decirlo así, o nutriendo, en un sentido más literal, a los dioses que encarnaban ese mundo. De la sangre nacen los dioses, del agua que es su igual pueden volver a nacer Hunahpú e Ixbalanqué, que regresaban, al ser arrojados al río, al útero materno En el resto de Mesoamérica existen muchos ejemplos de tales conexiones ideológicas: el fuego consume a los dioses reunidos en Teotihuacán para dar realidad a la creación, y el semen —es decir, la sangre o el agua, puesto que se trata del tercero de los fluidos vitales— o la sangre sacrificial extraída del pene (o sea, el semen de nuevo), según las versiones, permitirá a Quetzalcóatl dar aliento y vida a la humanidad cuyos viejos huesos molidos y renovados ha bajado a buscar al inframundo. Ocioso parece decir que el agua forma parte en la Mesoamérica agrícola de una sagrada trinidad compuesta también por la tierra y el maíz, y que la relación entre esos tres elementos fue convertida en modelo genésico que se asimiló a los restantes de su clase, esencialmente a aquel cuyos cabos eran el hombre con su esposa y su hijo; el hecho de que la agricultura tropical típica de las tierras bajas mayas incluya además el fuego introdujo en las teorías de la fecundidad un factor de purificación —de limpieza previa, de aniquilación— que, como era de esperar, fue trasladado a la ideología cosmológica. No están tales principios muy alejados del cuerpo central de creencias hinduistas: cualquier fiel de Varanasi que esperara el momento de la cremación de uno de sus allegados en un *ghat* de la ciudad sagrada, hubiera entendido perfectamente el sentido de la última parte del relato de los gemelos del Popol Vuh, y quizás habría identificado el río a que se hace alusión en el mito quiché con el mismísimo Ganges al que también se confían las cenizas de los difuntos para su regeneración. Lo que resulta ciertamente insólito desde la perspectiva arqueológica es que los mayas no adoptaran universalmente en la práctica el sistema de la incineración de los cadáveres, al menos los de la nobleza, puesto que así señala el tránsito, ejemplarmente, el principal de sus mitos. Ya Alberto Ruz (1968, 157) dejaba constancia en su extenso análisis sobre las costumbres funerarias de que son escasísimos los hallazgos de cenizas mortuorias en las tierras bajas y de que la práctica totalidad de las encontradas deben ser fechadas en el período Postclásico. De ello cabe

deducir que la costumbre fue tardíamente introducida en el sureste de Mesoamérica, con toda probabilidad a raíz de los movimientos de pueblos que tuvieron lugar a lo largo de varios siglos después del hundimiento de la civilización teotihuacana, que su origen hay que buscarlo en las culturas del Postclásico del altiplano y que los mayas aceptaron esa influencia de modo parcial —cremación para ciertos personajes importantes, tal vez incluso aquellos de filiación foránea o relacionados con las etnias «mexicanas»— y únicamente en algunos asentamientos dentro del dilatado territorio. La presencia del modelo de regeneración por el fuego en el Popol Vuh tiene que deberse, consecuentemente, a esos contactos culturales, bien en la época en que los quichés habitaban supuestamente las tierras bajas o ya terminada su migración y después de enseñorearse de las montañas del centro de Guatemala. Yo me inclino a creer que antes de que se popularizara la versión «altiplánica» el sacrificio final de los gemelos divinos consistía en una decapitación o descuartizamiento rituales, tal como se hacía al parecer con bastante frecuencia en el epílogo de los encuentros del juego de pelota y como se ve en las escenas pintadas sobre vasos polícromos. Por lo demás, son numerosos los enterramientos en los que se comprueba que la cabeza fue separada del tronco del difunto, y en ocasiones ni siquiera se llegó a depositar en la tierra el resto del cuerpo. Es posible que el estudio cuidadoso de esas prácticas de decapitación o despedazamiento post mortem, respecto a la calidad de los correspondientes cadáveres, arrojara luz sobre las proyecciones del mito cosmogónico que aquí estoy exponiendo en la estructura social de los mayas antiguos. Mi impresión es que los entierros secundarios, realizados tras la exhumación y manipulación del cadáver, son más abundantes en las tierras bajas de lo que muchos investigadores han afirmado, y que ello puede tener que ver con algunas ideas presentes en los relatos mitológicos.

Una vez que el agua del río de Xibalbá ha devuelto a los sacrificados se produce un curioso fenómeno de difícil interpretación. El texto afirma que los huesos molidos se convirtieron primero en hermosos muchachos, a continuación dice que el quinto día se hicieron visibles a la gente en forma de hombres-peces y, finalmente, concluye que al día siguiente se presentaron como dos pobres de rostro avejentado y aspecto miserable. La apariencia doble, jóvenes y viejos, indica a mi modo de ver la fusión de dos premisas del pensamiento maya que tienen graves proyecciones sociales: la juventud es símbolo de renovación de la vida, la vejez es símbolo de perduración y estabilidad; por tanto, el cambio y el equilibrio se conjugan en este pasaje porque los astros nacientes reúnen ambas características, son

los astros de la nueva edad y, simultáneamente, los representantes de una categoría de seres tan antigua como el universo mismo, como el primero de los mundos creados. Un dimorfismo cronológico que es equivalente al dimorfismo sexual también evidente en esa pareja que es un único ser, Hunahpú e Ixbalanqué. Por tanto, que los héroes sean jóvenes y viejos a la vez, varones y mujeres a la vez, el sol y la luna, es perfectamente lógico en el sistema maya de ideas, en el que los dioses cosmogónicos por excelencia, pues están vinculados al largo proceso de la creación o de las sucesivas creaciones, son preclaros ejemplos de la unión de los contrarios. Pero ¿cuál es la razón de que los muchachos adopten el aspecto de los peces, esos habitantes del país del caos? La simbología del pez está relacionada sobre todo con la del agua, que es su elemento, con el nacimiento, la regeneración y la restauración cíclica, por ejemplo, y también con la fertilidad y la vida vegetal —el maíz principalmente, en el caso americano—, y congruentemente con el falo o potencia viril. Vale la pena mencionar que en el Extremo Oriente los peces van por parejas, y son en consecuencia símbolos de unión (Chevalier y Gheerbrant, 1986, 824), lo que resulta muy apropiado para los gemelos del Popol Vuh. Es significativo igualmente que en Egipto sean peces los que preceden y acompañan la barca del dios solar, Ra, como heraldos suyos en el tiempo de la muerte y resurrección del astro luminoso. Es decir, para el texto que nos ocupa el sol sale del agua del océano maya y por ello puede ser representado previamente bajo la forma de un pez. Hunahpú e Ixbalanqué van a ser los soles de la cuarta creación del mundo, es muy natural por tanto que adopten la apariencia de peces en el río del inframundo.

Los héroes van a presentarse a continuación ante las gentes de Xibalbá en una actitud equívoca, cubiertos con harapos, bailando y haciendo prodigios consistentes en crear la ilusión de una falsa realidad: casas ardiendo que no resultan incendiadas, muertes aparentes de seres que permanecen vivos. El procedimiento elegido para vencer definitivamente a los señores de Xibalbá es el juego mágico, no es la fuerza, ni la astucia, ni la habilidad, ni la sabiduría, sino la ofuscación, el espejismo. Qué duda cabe que en este último episodio se encierra la clave del mensaje fundamental del documento mitológico; obsérvese bien que ya nada cuenta aquí, en el momento decisivo, ni siquiera el juego de pelota, que es sinónimo de equilibrio y armonía, de derrotas y triunfos en la proporción oportuna, como el invierno debe triunfar sobre el verano y aceptar su necesaria capitulación posterior, llegado su tiempo, sino que ahora se ventila una solución final drástica e irreversible, para que pueda amanecer la nueva creación,

con el exterminio —la no continuidad ni conservación de la creación anterior, que es lo que hubiera propiciado el juego de pelota— de los soles oscuros del mundo que va a ser sustituido. Lo mismo sucedió con el pájaro solar Vucub Caquix, probable forma luminosa de Hun Camé, el gobernante de Xibalbá, que tuvo que ser destruido para que dejara paso, para que fuera posible la cuarta creación. No obstante, es muy difícil saber con certeza qué creían los mayas respecto a tales destrucciones; mi impresión es que para ellos todo lo que muere, de una u otra manera, ocupa un lugar distinto en el cosmos, y también cumple una nueva función, lo que sirve para los hombres, los dioses, los astros y la naturaleza toda. Si el mundo de los muertos lo es en verdad, debe contener no solamente a los que atraviesan una fase de su existencia caracterizada por la ausencia del aliento de vida y la pérdida de los rasgos físicos corrientes, sino también a los seres y las cosas que han consumado su tiempo existencial y el destino a él asociado. A no ser, claro, que aceptemos un mundo de los muertos distinto para cada creación sucesiva, lo que no se aviene muy bien con el hecho de la indiscutible continuidad de ciertos personajes divinos que parecen trascender su época, y con las transformaciones ya apuntadas de animales, hombres de barro y hombres de madera.

De modo que en ese instante del relato los gemelos se ponen a bailar. Se trata, desde luego, de un justo y apropiado epílogo al proceso de iniciación que se ha llevado a cabo en Xibalbá. «Porque es ordenamiento rítmico, la danza de los dioses y de los héroes míticos contribuye a la organización y a la reabsorción cíclica del mundo» (Chevalier y Gheerbrant, 1986, 396). Qué mejor ejemplo que el hindú Shiva bailando en el círculo de llamas para expresar a la vez destrucción, conservación, creación y reintegración. De eso se trata en el Popol Vuh, del fin de un tiempo cósmico y del principio del siguiente. Pero, además, es frecuente en la simbología religiosa de muchos pueblos que la danza implique el movimiento de los astros, recuérdese la danza del sol de los sioux o la ya citada de Uzume ante la caverna en el Japón, que hace salir a la diosa solar Amaterasu de las profundidades de la tierra, y ése, como es obvio, sería un símil especialmente pertinente, pues lo que se espera en la última parte del relato es que amanezca la nueva era, la nueva creación, que brille en el horizonte el nuevo sol. Ese sol sale de las tinieblas inferiores no sólo en Guatemala o en Japón, sino en la Creta del mito que se ha convertido en paradigma de los periplos infernales; la danza de Teseo y sus compañeros, al salir del laberinto victorioso de la lucha con el Minotauro, es significativa debido a que permite sugerir que el camino tortuoso es en sí mismo símbolo del inframundo, y por-

que ratifica la conexión entre baile ritual y renovación del cosmos (véase Rivera, 1995). Finalmente, vale la pena insistir en el carácter de medio de comunicación entre la tierra y el cielo que tienen generalmente tales danzas, bien sea porque con ellas se impetra la lluvia o porque se busca la unión espiritual con las potencias superiores, a la manera de los derviches en sus mareantes y frenéticas vueltas (por cierto, los derviches giróvagos del sufismo otomano representan en su danza el eterno girar de los planetas alrededor del sol). Hunahpú e Ixbalanqué tienen razones sobradas, pues, para danzar ante las gentes de Xibalbá: renacen a una vida nueva, van a fundar otra realidad cosmológica, son astros que se mueven por el firmamento, entran y salen por las distintas capas del cosmos uniendo así todas esas dimensiones del universo. Es fácil ver representados a los gemelos en actitud de danza en las escenas de las vasijas clásicas policromadas de estilo códice, y del mismo modo se hacían retratar los gobernantes mayas en lápidas, estelas o relieves de estuco.

Acto seguido, los gemelos se aprestan a destruir a los señores de Xibalbá. Lo hacen con un engaño elemental, según ya he señalado, en el cual lo único quizás digno de reseña es que se ponen de manifiesto dos principios: el primero respecto a que la aniquilación plena se produce por descuartizamiento, es decir, desintegración, lo contrario a reintegración que, ya se ha visto más arriba, es lo característico de la vida, del renacer. Morir es, pues, sinónimo de dispersión al igual que vivir es sinónimo de aglutinamiento ordenado, lo que puede parecer una parábola orgánica del modelo de estructura social vigente entre los mayas antiguos, en el que el parentesco era visto como un frondoso árbol, como un cuerpo humano con su cabeza y sus extremidades. En segundo lugar, la creación, la renovación de la creación, exige el sacrificio, un sacrificio voluntario, como el de los dioses en Teotihuacán, según la tradición mexicana, y probablemente por eso son los propios señores del inframundo los que solicitan perentoriamente a los gemelos que los despedacen, que los sacrifiquen. En tal sentido puede decirse también que Hun Camé y Vucub Camé son los protogemelos —en la misma medida en que lo eran Hun Hunahpú y Vucub Hunahpú, padre y tío de los héroes, asesinados previamente en Xibalbá—, las formas antecedentes del sol y la luna del cuarto mundo, o sea el sol y la luna del mundo anterior. Su lugar en Xibalbá será ocupado precisa y necesariamente por Hunahpú e Ixbalanqué, que se adueñan ahora del cielo diurno y del cielo nocturno.

En el acto final los héroes toman posesión de Xibalbá, avasallan a sus moradores, con lo que son reconocidos señores del inframundo, escalón inicial y previo a su conversión en auténticos soles. El resul-

tado de su itinerario por el reino de abajo es, por tanto, doble: posesión y conocimiento, las dos facetas de la iniciación que condicionan cualquier cambio de estado. La posesión, como vemos, equivale a eliminación y sustitución de los poderes anteriores —Vucub Caquix, que es sol diurno del mundo tercero, y Hun Carné y Vucub Carné que son soles nocturnos de esa misma creación—, cuyas respectivas «sedes vacantes» permitirán la renovación. Conocimiento es la superación de las pruebas, el mismo tránsito que, paso a paso, supone un sinfín de decisiones congruentes, una teoría del mundo previsto, un modelo para la acción futura. En este caso es muy importante señalar el papel de la magia, de la hechicería, en el proceso del conocimiento. Las pruebas, naturalmente, son en realidad una única prueba, la de la muerte, ése es el verdadero obstáculo a salvar; si el muerto sabe no morir, viene a decirnos el documento quiché, si sabe hallar los medios de resistir al estado aparente en que el rito iniciático le coloca, entonces resucitará, o seguirá viviendo. No otra cosa nos dejó dicho César Vallejo en su célebre poema. Esos medios son muy simples, las fórmulas, los conjuros, el poder sobre las fuerzas de la naturaleza, la sabiduría de la experiencia de los seres y las cosas que habitan el universo, el dominio de la palabra, la habilidad física, la consciencia del juego y la interacción de las diferentes realidades en que está dividido el cosmos.

Antes de dilucidar el destino final de los muchachos protagonistas del Popol Vuh veamos por qué la escena del drama es Xibalbá y no otro lugar. Porque, pienso yo, Xibalbá no es un lugar de destino, sino de tránsito: es el umbral del cielo. Su papel en el mito es el de contener o encerrar, localizándolas en un paisaje determinado, definido, las pruebas que ha de superar el neófito durante el período de la iniciación previo al estado último. Xibalbá, pues, forma parte del mismo «firmamento» a donde los héroes se dirigen, es «la parte oscura del cielo», su difícil y necesario preámbulo. Tal vez habría que reconsiderar, desde este punto de vista, la vieja teoría de los tres pisos o niveles cósmicos en el pensamiento maya, y sustituirla por la idea y la imagen de una especie de esfera hueca (el cielo), en cuyo centro existían los seres humanos. Posiblemente esa esfera estaba compuesta de una sucesión de capas concéntricas —¿trece y nueve, con asimetría numérica, como sugieren algunos textos yucatecos de época colonial?— que indicaban las etapas en el itinerario del hombre —¿de ciertos hombres, de todos los hombres?— hacia el cielo, ese hombre que, por estar precisamente en el centro, podría pasar a la otra región cósmica después de muerto, luego de la travesía purificadora de Xibalbá. Esa noción de continuidad entre el arriba y el

abajo, entre paraíso e infierno, no es solamente física sino sobre todo, creo, profundamente filosófica; revela un sentido organicista en el orden cosmológico bastante ajeno al planteamiento dicotómico que se ha propuesto en numerosas ocasiones como el núcleo de la ideología maya: por supuesto, el pensamiento está organizado en redes concéntricas de oposiciones binarias, pero éstas no son corpúsculos aislados sino en efecto redes, en un tejido que es la verdadera clave del sistema. En última instancia, y con la lógica aplastante de la mejor geometría, cielo e inframundo son la misma cosa, sólo que a uno y otro lado de la bruñida superficie del espejo, sobre la que se desarrolla, por cierto, la vida humana. Cuando el individuo muere desciende a Xibalbá, entra en un laberinto como el de Creta y después de superar las pruebas sale de él para comprobar que el mundo de fuera es el mismísimo cielo de los astros que nacen y se regeneran eternamente, es decir, la única dimensión en la que se puede disfrutar de una vida perenne. Xibalbá es el laberinto maya, el que plasmaron en sólida arquitectura de piedra los habitantes de Yaxchilán, de Palenque y de Oxkintok (Rivera, 1995), y quizás los de otras ciudades bajo formas que todavía no hemos sido capaces de interpretar.

Hunahpú e Ixbalanqué ascienden, entonces, a los cielos y se convierten en el sol y la luna. Puede tener lugar ahora la nueva creación, ya que hay luz, calor y, sobre todo, tiempo y espacio, definidos ambos por el movimiento del astro de fuego (Rivera, 1986). El destino de los héroes es dibujar las coordenadas del universo de los hombres mayas, trazar su semblante, son demiurgos en ese papel fundacional, pero también los últimos representantes de un conjunto de divinidades que al vencer a la muerte enseñaron a los seres humanos el camino de la resurrección y de la vida. Aunque quizás no todos los miembros de las comunidades de las tierras bajas, o del Quiché, reunían las condiciones para ser deificados y transformarse en estrellas. El hecho de que exista el laberinto es prueba irrefutable de que algunos de los que se aventuren en su interior no lograrán hallar la salida; las pruebas de Xibalbá implican la posibilidad de no superarlas, como sucedía en el antiguo Egipto con la ceremonia de pesar los corazones de los difuntos en la báscula sostenida por Anubis, y entonces los muertos permanecerían en el inframundo. Del carácter de la supuesta estancia de numerosos viajeros de ultratumba en Xibalbá no tenemos noticias, lo que ahora me interesa es subrayar que los gemelos, en tanto que iniciadores indirectos de los muertos mayas, son los primeros hierofantes, y en tanto que guías de las almas son auténticos sicopompos, un papel que también recaía en Apolo en la religión griega. El sol, finalmente, construye y establece la realidad

—incluso se duplica en día y noche para ello— y además inaugura la vida eterna, porque a un sol le sucederá otro sol, como muy bien nos enseñan los mitos de creación mesoamericanos. Ése es el profundo mensaje del Popol Vuh.

Un mito cosmogónico actual

Desde 1985 hasta 1991 un grupo de investigadores españoles vivieron y trabajaron esporádicamente en un pequeño pueblo del estado de Yucatán llamado Maxcanú. Entre esas personas había una antropóloga que tenía la misión de recabar información de los habitantes indígenas sobre sus relaciones tradicionales con el área de ruinas de Oxkintok, lugar en el que se llevó a cabo bajo mi dirección un proyecto de excavaciones y restauraciones. Según pienso, es frecuente que la memoria histórica y la tradición oral de los grupos nativos, muy conservadores por lo general, hayan guardado alguna clase de vagas referencias en torno a conjuntos de ruinas con las que han convivido por siglos y que asimilan a tiempos y conductas de los antepasados. Claro es que esas «referencias» son principalmente el producto de las propias necesidades culturales de la comunidad, sentidas durante la colonia y en la época moderna, pero aun en tal caso suele contar en cierta medida el nudo de añejos recuerdos, confusos, borrosos y mestizos, que se han originado en la actitud de los viejos mayas campesinos prehispánicos frente a las realizaciones de la civilización de la que formaban parte. No es tanto que los mayas de hoy guarden el recuerdo de la Antigüedad, es que la incontestable presencia física de la Antigüedad en los sitios arqueológicos de su hábitat les ha obligado a pensar y repensar su pasado —el pasado, en general—, y a hacer del *illo tempore* una de las fórmulas de organización de las ideas cosmogónicas o históricas que mantienen y en las que afianzan su identidad como pueblo. Por eso Ascensión Amador, aquélla antropóloga, encontró que había todo un género narrativo yucateco al que denominó «historias de ruinas» (Amador, 1990), y que en él se podían rastrear a veces los mejores nexos con la arqueología de la región (véase, como un ejemplo de la dialéctica entre ambas disciplinas, Rivera y Amador, 1997).

Mi propósito ahora es tratar de desvelar algunos de los símbolos que pueblan el mito que recogió Ascensión Amador de los labios y la pluma del erudito maya Donato Dzul Dzul, anciano habitante de Maxcanú. Este es un mito cosmogónico no exento de influencia cristiana, pero que contiene sin duda varias de las claves del pensamien-

to religioso tradicional de los mayas peninsulares. La denominación utilizada por la antropóloga para clasificar el mito es perfectamente justa: «el origen del mundo en Oxkintok», pero además se pueden descubrir en él ciertos conceptos relativos a la cosmovisión y otros que perfilan la enorme importancia de la magia y la hechicería en la ideología prehispánica. El texto completo, con la versión indígena, se encuentra en Amador (1989), y yo voy a resumirlo aquí de una manera suficientemente clara y explícita.

Oxkintok dicen que fue fundada por tres razas de hombres: gigantes, enanos y medianos, que vinieron del Oriente por un camino secreto, por debajo del agua y de la tierra. Llegados al lugar, subieron a la superficie cuando estaba saliendo el sol, se instalaron y se multiplicaron, y entonces pensaron en hacer edificios, y el primero lo levantaron sobre el agujero del camino secreto que se llama Satunsat. Desde ese momento los grandes sacerdotes de las tres razas de hombres fueron sabios magos que conocían toda la ciencia.

Pronto empezaron a adorar a uno de los sacerdotes que regía y encabezaba al pueblo; pero los gigantes que entonces gobernaban ejercían una indeseable tiranía, y su maldad culminó cuando hicieron aparecer un monstruo, el Itzam Cab Aín, y lo llevaron a Satunsat. Los gigantes alimentaban a ese monstruo con seres humanos, a los que capturaban por la noche en las calles de la ciudad un brujo y una partida de guerreros. Soliviantadas las gentes con tales noticias, decidieron todos, sacerdotes y soldados, acabar con los gigantes, y en una noche se alzaron y los exterminaron, y no dejaron descendencia alguna.

Uno de los enanos fue entonces promovido al más alto cargo político, y en su tiempo un cacique, reputado como mago, se atrevió a entrar en el Satunsat y llegó a donde se hallaban una mesa de oro y tres sillones, y el monstruo estaba agazapado debajo de la mesa, y había allí un libro que tomó en sus manos y estudió cuidadosamente.

Viendo las gentes que ya estaban corrompidos también estos sacerdotes, se unieron para acabar con ellos, y en una mañana, en el mismo palacio, mataron a los enanos. Los siguientes sacerdotes gobernantes fueron medianos, y sus primeras obras resultaron beneficiosas para la comunidad, pues crearon una escuela para todos, y mandaron levantar una gran pirámide sobre el cerro para orar allí, y jugaban a la pelota, y adoraban al sol y a la luna. Pero un siniestro traidor se alzó contra los sacerdotes, y muchos murieron, y con las agitaciones sociales vino una época de calamidades naturales y de enfermedades; sólo un sacerdote muy anciano pudo aún aconsejar a los jóvenes que abandonaran la ciudad y poblaran en otros lugares, y muchos lo escucharon y huyeron.

Entonces, en ese tiempo turbulento, un hombre muy humilde llamado Cham Tzim tuvo la idea de ir a la pirámide del cerro Entzil a curiosear, a ver el agujero por donde sale el aire. Cuál no sería su sorpresa al levantar la vista y comprobar que de la cima de la pirámide salían llamas, y al oír una voz que le conminaba a descalzarse para pisar la tierra sagrada de los dioses. Asustado, empezó a descender la ladera atropelladamente, cuando la voz resonó de nuevo: «Yo te transmito el poder de los dioses para que vayas a Satunsat y mates al monstruo. Escucha bien, coge nueve trozos de caña, tres bejucos largos y un retoño de chacá; sacas primero la punta. Y guarda silencio, porque si hablas a alguien de esto, morirás».

Al amanecer, el hombre humilde se dirigió a Satunsat muy seguro de sí mismo. Entró solo, con el poder de ver en la oscuridad, y cuando miró sus ropas, estaban llenas de osamentas. Llegó a la orilla de una corriente de agua que atravesaba el camino, donde había toda clase de serpientes a las que ahuyentaba azotándolas con los bejucos. Y vio a un lado otra boca de la gruta, igual que las fauces abiertas del Itzam, y estaba blanco, y en un círculo de llamas al fondo había una mesa, tres sillones de oro pulido y tres libros de las ciencias ocultas de los tres magos. Debajo de la mesa estaba enroscado el Itzam, y el monstruo salió enfurecido a hacer frente al intruso abriendo las mandíbulas como para tragárselo; entonces el hombre le echó las flores en la garganta e inmediatamente clavó su lanza en el cuello del dragón que cayó muerto. Cham Tzim recogió después los tres libros y convirtió en piedra al monstruo, la mesa y los sillones. Y al salir de Satunsat tapó el acceso, para que nadie corriera peligro aventurándose en los oscuros pasadizos.

Así es el relato del origen del género humano en la ciudad maya de Oxkintok. El mito refleja la tradición mesoamericana de las distintas etapas o edades por las que ha pasado la creación del mundo. En esta versión están ausentes las figuras personalizadas y los nombres de los dioses creadores, pero hay algunos elementos que los representan: los sillones, que implican poder y majestad, como los tronos de las pinturas y los relieves; la mesa, que evoca el banquete humano o divino (altar) y el espacio para la ofrenda, o sea, para la comunicación entre los pisos del cosmos; los libros, que son el conocimiento, el poder superior que confiere el conocimiento, un saber mágico que trasciende las apariencias de lo cotidiano y guarda los secretos de la verdadera realidad; y finalmente la voz que, como el aire misterioso y el fuego sagrado, surge de las entrañas de la tierra en el amanecer de la creación, y es fundamento vital a la par que acto demiúrgico por

excelencia, *es* palabra, fuerza inapelable que ordena el universo y le dispensa su magna armonía.

Una primera categoría analítica tiene que ver precisamente con el orden de la propia narración. Son tres las partes en que se divide y tres los personajes o los objetos más significativos. Los mayas creían que habían sido por lo menos tres los intentos de los dioses formadores por constituir una humanidad aceptable, que los adorase e invocase, en la cual hallar las razones mismas de su existencia. El tres fue un número especialmente sagrado, porque tres eran las esferas de la realidad cosmológica: el ámbito celestial, la superficie de la tierra en donde moraban los humanos, y el inframundo. Tres eran, consecuentemente, los puntos del *axis mundi* por los que pasaban los viajeros que se movían entre esas dimensiones, el arriba, el abajo y el centro, y respecto a ellos se disponían los templos funerarios u otras puertas al más allá. En algunas de las ciudades mayas preclásicas de El Petén de Guatemala, como El Mirador, hay conjuntos de tres edificios que siguen un patrón originado tal vez en la idea de las tres piedras del hogar mítico del cosmos (Hansen, 2001, 59). El hombre, que es fruto de la unión del cielo y de la tierra, compone con los dos ámbitos la gran tríada. Los gobernantes mayas reunían seguramente en su persona los tres roles esenciales: rey, sacerdote y profeta (véase Chevalier y Gheerbrant, 1986, pp. 1016-1020). Tres son los dioses patronos de la ciudad de Palenque. Tres son los lados del triángulo, que es la figura geométrica a la que se adscriben las fachadas de los templos piramidales. Y quizás entre los mayas, como en algunas etnias africanas, el tres fuera la cifra de la masculinidad (la verga y los testículos), opuesta al cuatro que sin duda es la cifra de la tierra, femenina y atravesada —penetrada— por el *axis mundi*, el árbol de la vida, el tallo del maíz o los enhiestos monolitos que llamamos estelas.

Los seres humanos nacen del interior de la tierra, como era de esperar, a la manera del maíz, que es la planta de la que se hizo su carne según el Popol Vuh. La tierra es la gran madre, toda la vida surge de su vientre, y al mismo tiempo es el lugar que alberga el país de los muertos, llamados por esa razón a renacer, siguiendo el ejemplo del sol cada mañana. Son tres razas que llegan por un camino subterráneo que desemboca en el edificio que todavía se conserva en Oxkintok con el mismo nombre que tenía en los primeros tiempos de la colonia, el Satunsat. Aparentemente, las tres razas hacen referencia a las tres esferas cósmicas, lo que equivaldría a decir que en aquella edad primera convivieron seres de naturaleza celestial con los de naturaleza telúrica y con los humanos propiamente dichos,

los medianos. Pero ésta es una apreciación relativamente errónea, porque en la mentalidad maya el cielo, además de un espacio aéreo propio de los entes vaporosos, no es otra cosa que un inmenso espejo (si no la bóveda de una inmensa caverna, como pensaban en China, según ya he señalado más arriba) que refleja la única substantividad, la de la tierra y su interior, y lo que hay debajo de ella. La certidumbre de lo material se ceñía a la tierra, pues los cuerpos astrales que vagaban por el firmamento surgían de la tierra o pasaban largas estancias en su interior, y las nubes portadoras de lluvia emergían ocasionalmente por las bocas de las grutas. De manera que sería posible decir que en los tiempos originales cohabitaron los dioses con sus advocaciones inversas, las «otras» caras y naturalezas antagónicas y obviamente complementarias, y que la historia de la creación es la de la pugna entre esas dos facetas de la realidad, enfrentamiento inacabable que nos deparará también a nosotros en el futuro, como ha sucedido siempre, nuevos cambios y mudanzas. Quizás esté ahí la similitud con los mitos cosmogónicos del altiplano de México. Allí también aparecen los gigantes, creados por los dioses en el primer momento, cuando Tezcatlipoca era sol.

Empezaron, claro está, gobernando los gigantes que, como dicen Chevalier y Gheerbrant (1986, 532) al referirse a la mitología griega, son seres ctónicos, que simbolizan el predominio de las fuerzas salidas de la tierra por su gigantismo material y su indigencia espiritual. Y es curioso que, para acabar con ellos definitivamente, los relatos mayas, al igual que los helénicos, afirmen que los dioses deben contar con la colaboración de los hombres. Es la creación del dragón Itzam Cab Aín lo que define a esos gigantes, el signo de su época y de su preeminencia. Es decir, la muerte, representada por el monstruo de Satunsat, caracteriza a las fuerzas telúricas. A su vez, ese endriago vigila el tesoro de poder y conocimiento que reside también en el interior de la tierra, en el mundo subterráneo donde están los antepasados y los dioses, o sea, donde está la fuente de la legitimidad para gobernar. La destrucción del monstruo no sólo supone la liberación del peligro de aniquilación eterna que se cierne sobre los frágiles mortales, sino la posibilidad de acceso a la sabiduría, a la magia y la fuerza que permiten domeñar los poderes naturales haciendo factible la vida de los hombres y la fecundidad de los campos.

Los enanos vienen del mundo subterráneo y a él permanecen ligados. No es infrecuente encontrar en el arte maya representaciones de enanos, generalmente formando parte de las cortes clásicas, como ya he mencionado, junto a los señores, ataviados con lujosas galas. Quizás se les reconocía una condición de mensajeros o intérpretes del

mundo de los antepasados. En nuestro relato de Maxcanú el espacio dedicado a los enanos es pequeño y hay un gran laconismo respecto a su condición, pero uno de sus caciques entra en Satunsat y tiene acceso a la sabiduría encerrada en el libro sagrado. Obviamente, ese acto corresponde al vínculo que une a gigantes y enanos, es decir, ambas categorías de seres, como en las leyendas centroeuropeas de los Nibelungos, disponen del poder que emana de los «tesoros» del inframundo.

La única comunidad de seres que no están familiarizados con ese ámbito subterráneo, excepto en su papel de víctimas sacrificiales, alimento para el monstruo, o sea, como *muertos*, es la de los medianos. Sólo existe una posibilidad de redención, de superación de la muerte, la victoria sobre el Itzam y la neutralización del poder que el conocimiento otorga a los habitantes del país subterráneo. Un conocimiento, por cierto, asentado en buena medida en la duración del tiempo: sólo los muertos permanecen, sólo ellos son prácticamente eternos, como los dioses, por tanto es en su mundo donde debe residir la sabiduría que únicamente la experiencia genera. Además, los difuntos están cerca de esos dioses, si no son ellos mismos antepasados divinizados, y esas fuerzas sobrenaturales poseen el poder y el secreto de la vida y de la muerte. Al igual que Hunahpú en el mito quiché, que Marduk en el mito sumerio, o que Jesús en el cristianismo, es necesario que el héroe descienda a los infiernos y acabe con el predominio de las fuerzas de las tinieblas y del caos. Es elegido un humilde personaje de nombre revelador, porque Cha'an Tsin puede significar algo así como «cosa muy alta y poderosa» o «el encumbrado en las nubes», epítetos convenientes para quien penetra en Xibalbá y derrota al frío y la oscuridad que allí reinan, o sea, el sol. El casi bíblico episodio del cerro Entzil es la exposición del destino revelado, la llamada que parte de los mismos poderes que va a someter, sujetos también ellos a la inexorable marcha de la creación, lo mismo que sucede en el Popol Vuh.

De modo que Cham Tzim se encamina a Satunsat y observa los primeros signos de que se encuentra en el país de los muertos: las osamentas o el río que debe atravesar. También las serpientes son símbolos ctónicos. Pero el endriago es otra cosa, es el guardián por excelencia, el dragón. Jorge Luis Borges decía de los dragones que «cuando vuelan por los aires causan tormentas que destechan las casas de las ciudades e inundan los campos», y que hay una clase de ellos, el dragón subterráneo, que «cuida los tesoros vedados a los hombres» (Borges, 1981). De su simbolismo se han ocupado numerosos autores (por ejemplo, Diény, 1994; Huxley, 1989). El Itzam del relato de Donato Dzul es, en primera instancia, la tierra misma,

cuyas fauces forman la puerta de muchos edificios mayas; cuando el héroe entra en Satunsat traspasa el umbral del interior de la tierra, lo mismo que si se penetra en una cueva o si se pisa el interior de un templo maya de estilo Chenes. Es el monstruo ofídico de ciertos relieves de Yaxchilán (dintel 15 de la estructura 21) o de Copán (estructura 10L-22), quizás también el extraño ser de algunos monolitos zoomorfos de Quiriguá, en ocasiones representado como descarnado mascarón telúrico y en otras como serpiente celestial. En su interior residen los muertos y por su boca se asoman los antepasados cuando son convocados por los reyes en trance. Dado que la serpiente es, aparentemente, a los ojos de las creencias tradicionales, el único animal que vive para siempre, regenerándose de manera periódica, no es raro que se haya convertido en el guardián de quienes han muerto y esperan resucitar. Por eso, tanto en el *Codex Laud* del altiplano mexicano como en el Tíbet la serpiente se asocia con los cadáveres. Itsam-cab-aín es el monstruo de la tierra poseedor de la magia, el ser que vela, inmerso en el fluido existente antes de la creación, por la preponderancia del orden primigenio, los tres morfemas de la palabra lo expresan con claridad, es el cocodrilo mago del agua telúrica (véase Rivera, 1995, 181 ss.). Pero lo verdaderamente notable es la planta que utiliza Cham Tzim para vencer a tan terrible enemigo, es el chakah (nombre científico *Bursera*). Con la madera del chakah se fabrica el *lelem*, un instrumento parecido al machete que figura el rayo que produce el *k'unk'uchaak*, y que blande la persona que representa al dios Chac en la ceremonia de hacer llover o *ch'achaak* (Barrera Marín, Barrera Vásquez y López Franco, 1976, 303). Es decir que Cham Tzim es Chac, el dios de la lluvia y de las tormentas. Parece lógico, el rayo de Chac debe hendir la tierra para que en ella penetre el líquido regenerador, para que se produzca la vida. Es, en definitiva, una nueva versión de la gran hierogamia, la unión del cielo y de la tierra. Con la madera resinosa de chakah se alimentan en Yucatán los hornos de cal, lo que nos ofrece otra interesante asociación simbólica, pues los hornos están relacionados universalmente con la transformación, la renovación y la regeneración, que es precisamente la operación que se produce en las profundidades de la tierra con las plantas y con los hombres. Al fin y al cabo, las cuevas son algo así como enormes bocas del horno colosal que constituye el interior de la tierra, y en el relato de Maxcanú lo que hace Cham Tzim es alimentar ese horno con la madera adecuada para que se lleve a cabo la regeneración que el mismo sol encarna con su trayectoria diaria.

Cuando el héroe da muerte al monstruo realiza una acción final de verdadera importancia, convierte en piedra al endriago, la mesa y

los sillones, recoge los libros y tapa el acceso al mundo subterráneo. Transforma en obra humana lo que era obra de los dioses, somete a la cultura, podríamos decir, el azaroso reino natural. A la vez, la piedra es un valioso intermediario con lo sobrenatural, y la piedra es a menudo el instrumento de la clarividencia de los chamanes (Chevalier y Gheerbrant, 1986, 828). Cham Tzim se muestra como el primer *ah men*, el «sacerdote» o chamán de los medianos, de los hombres, el que ha recibido la revelación de las propiedades de las plantas. La piedra es el símbolo de la tierra, morada de los antepasados; nuestro humilde héroe define el ámbito inferior, lugar también de la regeneración, y lo clausura para que sus secretos estén a salvo de los no iniciados. Mas se lleva los libros, porque la sabiduría que encierran será de ahí en adelante el patrimonio de los practicadores religiosos, intermediarios con los dioses, quienes dictaminarán sobre la cristalización y la forma del poder terrenal y decretarán sobre su licitud.

5

ARQUEOLOGÍA RELIGIOSA

Hay que suponer que los primeros santuarios de los mayas, apenas llegados al territorio de las selvas tropicales centroamericanas, fueron las cuevas, tan abundantes en la región. Desgraciadamente, los arqueólogos, salvo notables excepciones, han prestado escasa atención a estos lugares; impresionados y seducidos por las ciudades monumentales, han dejado las grutas de lado, con lo cual no sólo se priva a la investigación religiosa de un ámbito privilegiado, sino que tampoco sabemos mucho de la prehistoria de la península de Yucatán. No obstante, se han publicado importantes prospecciones y excavaciones en al menos una docena de cuevas, y por eso puede afirmarse que tales lugares fueron objeto de atención por los mayas desde el período Preclásico hasta la actualidad. Casi toda la información, ciertamente, está fechada en el Clásico, pero hay buenos indicios para las épocas anteriores y posteriores. Destacan cuevas como Loltún, en el estado de Yucatán, o Naj Tunich, en Guatemala, pero muchas otras, apenas conocidas, como la de Calcehtok, no muy lejos de la ciudad de Oxkintok, tienen huellas abundantes de las prácticas realizadas allí en la Antigüedad. Por lo general son ofrendas, de cerámica o de otros objetos, pero también hay pinturas en las paredes rocosas, impresiones de manos, grabados, entierros, y modificaciones intencionales de las estalactitas o estalagmitas. Un caso muy particular es el de la cueva de Balamkanché, cerca de la ciudad de Chichén Itzá, porque en ella se descubrieron *in situ* numerosos recipientes colocados para recoger el agua virgen *suhuy ha* en el fondo de un angosto pasadizo, y, en torno a una gran estalagmita, ofrendas de pequeños molinos y manos de moler, incensarios y variados objetos relacionados con la fertilidad de la tierra. Las pinturas de Naj Tunich, de tema diverso pero inva-

riablemente relacionado con la cosmología, constituyen también uno de los muy raros casos de erotismo en el arte maya, probable expresión de los cultos fálicos vinculados igualmente a la fecundidad y la regeneración de los campos agrícolas. No cabe duda, por tanto, que las cuevas fueron para los mayas caminos al interior de la tierra, vías de conexión con el inframundo, puertas al más allá, y que los ritos realizados en su interior perseguían casi siempre la armonía cósmica, la comunicación con los difuntos y la propiciación de las fuerzas telúricas, además de la obtención del agua sagrada.

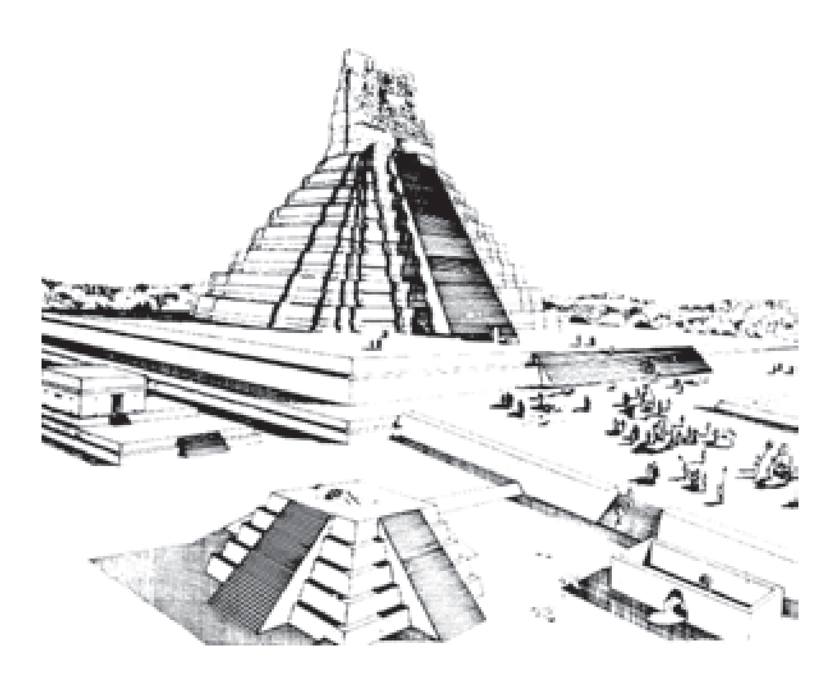
La arquitectura

Nunca, como he dicho, se abandonarán las prácticas religiosas en el interior de las cuevas, vigentes en gran parte de las tierras bajas hasta el día de hoy. Pero en el Clásico Predinástico surgen, con las primeras ciudades de piedra, los grandes templos. En Nakbé, Lamanai, El Mirador o Tikal, se levantan en muy poco tiempo grandes estructuras arquitectónicas cuya función, si juzgamos por la ornamentación de las fachadas y otros detalles estrictamente urbanísticos, era religiosa. Aunque lo primero que debemos tratar ahora no es la tipología de las edificaciones religiosas, sino el sentido mismo de las inmensas ciudades que surgen inesperadamente en medio de la jungla.

Las ciudades mayas son todavía un misterio (véase Rivera, 2001a). Desconocemos las razones de su especial planificación, muy diferente de los modelos del Viejo Mundo, y quedan por aclarar los usos a que se destinaba la mayor parte de las construcciones. No parece que los mayas necesitaran calles o avenidas a la manera occidental, antes bien, eran las plazas los grandes distribuidores del tránsito y el foco de las aglomeraciones. La ciudad no es una unidad continua, sino que está compuesta por varios grupos de edificaciones de distinto tamaño y características, separados entre sí a veces centenares de metros. Aún se discute si eran urbes especializadas o si en su interior había parcelas cultivadas, si los habitantes eran campesinos, artesanos, sacerdotes, funcionarios o miembros de la nobleza de sangre. Casi todos los estudiosos coinciden, eso sí, en que no estaban muy pobladas, la mayor, la Tikal o Calakmul del Clásico Tardío, no debía pasar de 50.000 moradores en extensiones de decenas de kilómetros cuadrados urbanizados. Sin embargo, el número de ciudades es verdaderamente asombroso, hoy por hoy se han catalogado en las tierras bajas de la península de Yucatán más de cinco mil ciudades de grande o mediano tamaño, y hay otras miles de las que se tiene alguna referen-

cia. Raro es el año en que las noticias arqueológicas no incluyen el descubrimiento de alguna ciudad maya que había estado perdida en la selva. Por eso se llegó a decir que los bosques del área habían sido domesticados en la Antigüedad hasta el punto de convertirse todo el Mayab en una especie de enorme parque natural, donde el espacio urbano y el agrícola eran dominantes y la floresta estaba reducida a cuidadas y protegidas reservas de pequeñas dimensiones. Tal vez no se llegó a eso, aunque excesos de tal clase pudieron provocar el hundimiento de la civilización clásica en la mitad sur de la península, pero la sensación que se experimenta cuando se contempla un mapa arqueológico o se recorren las ruinas de los viejos asentamientos, es que la tarea constructiva de los mayas fue frenética y que el impulso físico y económico para tan colosal esfuerzo resulta inexplicable.

Las grandes plataformas sucesivas y superpuestas son la verdadera infraestructura de la ciudad maya, se ajustan a la orografía integrándose en el paisaje y constituyendo la base de la escenografía urbana. Sobre ellas desplantan los basamentos piramidales y los llamados palacios, y ellas son el origen de las plazas, esas unidades fundamentales, ya mencionadas, que sirven como criterio de orden



Templo IV de Tikal, el edificio más grande construido por los mayas.

para los conjuntos constructivos. Las plazas o patios tienen un diseño inverso a las masas edificadas que las rodean o delimitan, un diseño trapezoidal semejante al de los basamentos de los templos o del extradós de las bóvedas o cubiertas: las líneas diagonales ascendentes de esos basamentos se tornan descendentes en la forma del espacio exterior de las plazas.

Las construcciones mayas van configurando un paisaje sagrado que ordena, por contraste y oposición, el estado caótico de la selva tropical. Ese paisaje sagrado es el de las ciudades, cuyos perímetros, aparentemente difusos, se definen mediante multitud de elementos significativos. Nada se deja al azar porque cada piedra colocada, cada monumento, busca la consonancia con la obra de los dioses. La ciudad maya es una proyección del pensamiento cosmológico de los mayas, es decir, obedece a una traza y presenta unos rasgos que están en la definición del cosmos sagrado. No se trata de crear un ámbito para la realización de las actividades políticas o económicas, o de dar oportuna expresión al sistema de poder imperante desde el siglo V a.C., aunque tales objetivos estén también en la mente de los constructores, sino de acondicionar un espacio ganado al bosque para que la sociedad de los humanos se integre plenamente, como es debido, en la obra superior de los demiurgos, reproduciendo a través de la arquitectura y del urbanismo el plan de los divinos creadores. Por eso la ciudad es, en definitiva, un mapa mitológico. Y los mayas antiguos podían recorrer sus edificios y plazas con plena conciencia de atravesar una geografía mítica en la que no había lugar para la indefinición o la banalidad. El sentido de la forma, las dimensiones perfectas, las relaciones, los planos, la ornamentación, y todo lo que constituye la plástica, era parte de la extraordinaria economía de la intuición mitológica, re-presentación de un mundo originario cincelado en la tradición de la interpretación de los sueños. El objetivo era reproducir una realidad muy poderosa, esquiva pero insoslayable. Como el mito pretende relatar las primitivas configuraciones del ritual, y su conocimiento es necesario para que el oficiante pueda celebrar el ritual correctamente, y así obtener la vida que los ritos, adecuadamente celebrados, confieren, la ciudad maya fue pensada como un escenario monumental para la celebración de los rituales, y su diseño se ajustó a aquel relato inaugural.

El modelo, al que se oponía paradójicamente la ciudad, era el de la naturaleza. Las selvas tropicales no son el ámbito razonable de los seres humanos, los suelos son pobres y los peligros acechan por doquier, flora y fauna están enzarzadas en una permanente y cruel competitividad que hace de la supervivencia una tarea titánica. La

ciudad maya, símbolo de la sociedad que la habita, es, por el contrario, un canto a la solidaridad y la cooperación dirigidas a lograr la vida no mediante la pugna sino a través de un engarce perfecto en el sagrado orden universal.

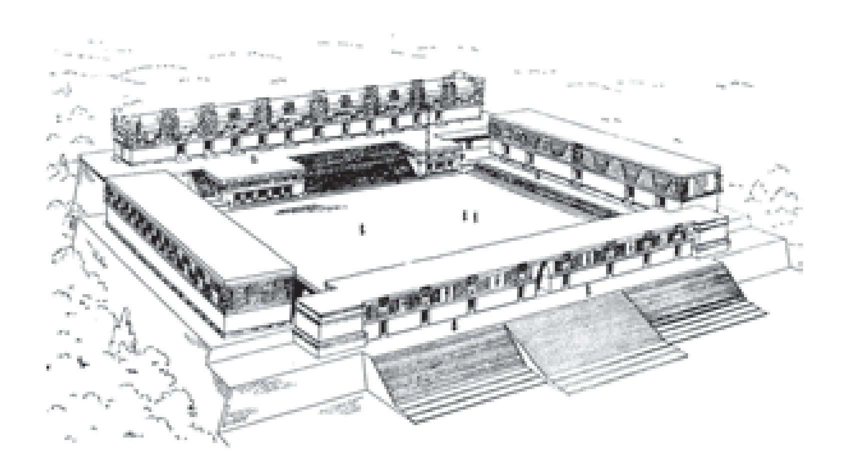
Dicen los físicos que es una constante de la naturaleza que a la vida no le gusta la simetría. Los mayas parece que se plegaban a ese principio cuando planeaban sus ciudades y monumentos. Una de las razones de que sea tan difícil interpretar el uso de las construcciones es la aparente arbitrariedad de sus formas y dimensiones.

En un mundo natural agitado constantemente por los fenómenos de nacimiento y de muerte, y por la rapidez con que floración y agostamiento se sucedían, los mayas intentaron encontrar una vía inequívocamente humana a la memoria perenne de los hechos sobresalientes de sus gobernantes, quienes habían heredado la creación de los mismísimos dioses. La respuesta al paisaje fugaz que el trópico húmedo imponía fueron ciudades en las que regía un lógico y armónico mimetismo con el entorno —no se construían edificios imperecederos, todos, en sus formas originales, tenían una duración limitada— pero que se renovaban constantemente con una actividad constructiva imparable y con la aplicación de fórmulas de transformación que, inspiradas en los modelos cosmológicos contenidos en los mitos, dotaban a cada nuevo reinado de una expresión propia y particular en relación con las ideas que organizaban la sociedad. Por eso las trazas urbanas de muchos sitios de las tierras bajas parecen caprichosas, anárquicas e incomprensibles: fuera de algunos principios muy generales sobre orientación de las estructuras arquitectónicas y sobre los tipos de espacios libres principales que articulaban el conjunto —es decir, plazas y patios— el catálogo formal y estructural es casi ilimitado. No hay dos edificios mayas absolutamente iguales, y con cada etapa política las remodelaciones, ampliaciones, demoliciones totales o parciales, fueron la nota dominante. Y esa singularidad de cada edificación y cada época en una misma ciudad se extiende a todas las ciudades comparadas entre sí. Cada rey, cada tiempo cultural o político, cada ciudad, cada *katun*, probablemente, o cada período de 52 años *haab* de 365 días —duración de una Rueda Calendárica completa—, exigía una manifestación urbana y arquitectónica propia, inconfundible, como una aportación necesaria al mantenimiento del orden del cosmos, como un esfuerzo de empatía con el cambiante universo.

La bóveda celeste era el límite superior del espacio exterior en las ciudades mayas, y la capa freática el límite inferior, lindante con el infierno o Xibalbá. Los límites superficiales no están claros, porque

la ciudad es un microcosmos en el que está representada la tierra toda. Las relaciones de los edificios con los puntos cardinales y con el movimiento de los astros es un factor más de la integración de aquellos en el entramado universal. La ciudad de inspiración cosmológica no es exactamente un mapa del cielo, o del cosmos, aunque puede considerarse así bajo ciertas perspectivas, como sucede en algunas ciudades de la India hindú, Vijayanagar, por ejemplo, sino la remembranza de principios y acontecimientos presentes en los mitos cosmológicos. Por otro lado, dado que los grupos arquitectónicos en que suelen estar divididas las ciudades eran seguramente la expresión de los diferentes segmentos sociales, o sea, que cada grupo era edificado, administrado y utilizado para sus ceremonias por un linaje noble, entonces cabe esperar que los modelos cosmológicos generales aparezcan ahí interpretados en virtud de la posición de esos segmentos y de sus necesidades simbólicas.

Además, es muy posible que los mayas pensaran que el espacio urbano y las cosas en él integradas estaban dotados de un espíritu semejante a los que poblaban otros ámbitos de la realidad natural. Tal vez los edificios y los objetos recibían su espíritu —al que podríamos llamar *chulel*, a la manera de los mayas del altiplano de Chiapas— mediante ceremonias dedicatorias que reproducían el gesto de los dioses creadores. Con el tiempo y el uso, cosas y espacios acumulaban un poder que debía ser controlado y aprovechado a través de los ritos. Del mismo modo que en los hombres era la sangre el vehículo del *chulel*, en las ciudades circulaba por la traza especial que esas



Cuadrángulo de las monjas de Uxmal.

urbes debían adoptar. La arqueología muestra numerosos casos de dedicación de edificios, y también de ceremonias relacionadas con su demolición o remodelación. Hay, por ejemplo, ofrendas de inauguración y las hay de «terminación», cuando la construcción deja de ser utilizada y se procede, por decirlo así, a su desacralización. Podemos suponer igualmente que los edificios, las plazas, las escaleras u otros elementos constructivos tenían un nombre en el que se concentraban las cualidades de su espíritu particular.

Una ciudad de estructuras es a su vez una estructura. Para comprender una ciudad hay que estudiar las conexiones recíprocas entre sus diversas partes componentes. Los diferentes elementos de un sistema urbano sólo podrán entenderse a la luz del sistema en su totalidad. Viendo la ciudad como un sistema de signos llegaríamos a elaborar una semiología urbana. Hay que clasificar esos signos y analizar el plan al que obedecen: un lugar mítico o la forma del cosmos todo pueden estar implícitos en el diseño. Después, se pueden poner de manifiesto las convenciones ideológicas, y sus traducciones materiales, colectivamente admitidas por la sociedad. Por supuesto, las analogías que se deben utilizar tropiezan a menudo en la barrera de los distintos marcos cognoscitivos y clasificatorios de los diferentes grupos humanos. La *episteme* arqueológica nunca podrá ser desentrañada por completo, pero la inferencia que hace el arqueólogo debe seguir un razonamiento deductivo, con implicaciones que se desprenden de las observaciones sobre el terreno y que se contrastan con otros datos de las excavaciones. Las taxonomías no son provechosas si no tratan de acercarse al propio orden con que los indígenas daban coherencia y sentido a su universo.

En la tradición del Viejo Mundo la casa del dios es un trasunto de la casa de los hombres, es decir, el dios se incorpora a la sociedad ocupando su lugar en un arreglo jerarquizado, la casa que le corresponde por su rango, la más grande y lujosa, la mejor situada y prominente. En el Mayab los hombres y los dioses se emparentaban y, aunque regía desde luego una severa organización jerárquica, la casa del dios es sobre todo la casa del padre de los seres humanos, su figura está indisolublemente unida a la estructura de parentesco, como fundador de un linaje o de la sociedad toda, o sea, como ancestral progenitor. Por eso da la impresión de que los edificios que llamamos templos estuvieron dedicados solamente al culto de los reyes o de los miembros difuntos de los linajes nobles. En realidad, son a la vez, quizás principalmente, templos dedicados a los dioses, y por eso mismo a las líneas de descendencia en las que figuran los reyes y los dignatarios. Estos personajes son los representantes *actuales* de los dioses, sus

hijos, y consecuentemente sus imágenes pueblan los santuarios, como ocurre en Palenque o en Tikal. Y cuando no aparecen en los edificios templarios, los vemos en las estelas erigidas a sus pies. Por lo general, las figuras humanas son más abundantes que las figuras divinas, y en ocasiones no existe el más mínimo indicio de que los dioses hayan tenido algo que ver con los propósitos de los constructores. Ciertamente, las estatuas de madera, o incluso de piedra, que pudieron estar en los templos, no han sobrevivido al clima tropical o a la metódica destrucción decretada por los colonizadores hispanos, aunque hay noticias de su existencia en los santuarios de la época postclásica. De hecho, los frailes no hubieran podido referirse a la idolatría de los indígenas, si no hubieran sido numerosos los ídolos encontrados por las autoridades encargadas de la erradicación de esa práctica. El pretendido aniconismo del culto maya clásico es sólo una abusiva explicación ante la dificultad de localizar o identificar las imágenes de los dioses. Y lo mismo se puede afirmar de la supuesta ausencia de inscripciones jeroglíficas que contengan los nombres de los dioses; buscando menciones clásicas al dios Chac, la investigadora Ana García me informaba recientemente de que había contado más de cincuenta.

Puesto que la muchedumbre de los fieles se congregaba al pie de los enormes basamentos piramidales, y dado que el culto público se realizaba al aire libre en los patios o plazas delante de los santuarios, puede afirmarse que el templo en sí, como ámbito consagrado y ritual, estaba constituido por el conjunto de los edificios y los espacios libres circundantes, y allí los elementos religiosos se multiplican en relieves, pinturas, objetos y demás. El complejo arquitectónico es, entonces, el verdadero espacio del culto, porque reproduce también los lugares del origen de los tiempos, de la fundación del mundo, y la forma y las partes del cosmos. Hay que concluir de nuevo que los mayas realizaban sus ceremonias religiosas permanentemente en los enclaves míticos originarios, y de ahí se desprende el valor que tenían para los oficiantes y los asistentes.

La pirámide maya es una montaña sagrada, la construcción comprende un basamento de plataformas superpuestas, de extensión decreciente y cuyo número en ocasiones equivale al de los pisos del cielo o del inframundo, y un santuario en la cima. El modelo es la montaña que surgió del seno de las aguas primordiales, es decir, el mundo de los hombres vivos y de los hombres muertos. Tales montañas artificiales se inspiran, lógicamente, en el paisaje del altiplano de Chiapas y Guatemala, hogar primero de los mayas de las tierras bajas; todavía hoy los indígenas que habitan esta región rinden culto a muchos cerros sagrados, y en ellos celebran diversas ceremonias.

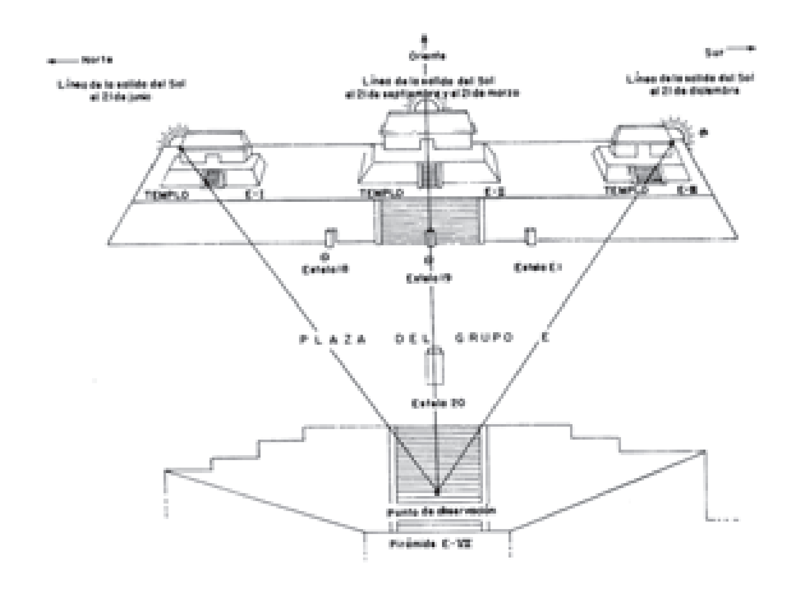
Además, es creencia generalizada entre los mayas tzotziles y otros grupos vecinos que en esas montañas residen los espíritus *alter ego*, los llamados nahuales, y también los antepasados y otros difuntos. Se ignora, por otra parte, la razón de las diferencias tipológicas entre las pirámides de las distintas ciudades, y aun en una misma. La pirámide templaria es un símbolo común en todo el Mayab, un símbolo, un lugar de culto, un microcosmos y, a menudo, un mausoleo familiar, pero las formas y dimensiones, y ubicación en la traza urbana, difieren de unas a otras mucho más de lo que los cambios estilísticos, temporales o económicos permiten suponer. Puesto que cada templo piramidal parece que se asocia a un linaje noble, es posible que las disparidades evidentes reflejen las distancias entre esos segmentos sociales y las características particulares de cada uno, sobre todo la calidad de sus ancestros y las fuerzas sobrenaturales que los patrocinan.

Los conceptos generales que subyacen a la construcción de las pirámides mayas no son muy diferentes de los que impulsaron a los khmer de Camboya a levantar sus templos-montaña, y tampoco están demasiado lejos de los aducidos por los mesopotámicos para erigir sus enormes zigurats o por los egipcios cuando emprendían esas obras colosales que dieron fama a los faraones del Reino Antiguo. La montaña originaria y sagrada es una idea casi universal, y su realización material ha servido también universalmente para vincular a los sistemas de poder con los dioses creadores y con la situación primigenia en la que nacieron el orden cósmico y social y las instituciones que lo respaldan y garantizan. La montaña es el lugar donde se manifiesta lo sagrado (hierofanía) y lo divino (teofanía), y es siempre el *omfalos*, el centro u ombligo del mundo. En su suelo están las puertas del reino de los muertos, y con frecuencia se admite que en su cima se consuman los esponsales entre el cielo y la tierra (hierogamia).

Una constante de la civilización maya es el mantenimiento de los vínculos atávicos con el interior de la tierra. Como señalan los mitos, de allí procedían los primeros seres humanos, allí nace el sol cada amanecer, es la gran madre y el hogar de los muertos. Las cuevas de los comienzos, a las que tanta atención prestaron asimismo los olmecas precursores de los mayas en muchas ideas religiosas, fueron posteriormente rememoradas en las construcciones sagradas de las ciudades. De hecho, algunos edificios fueron diseñados como grutas artificiales, otros se asociaron a las cuevas próximas mediante distintos recursos urbanísticos, y, finalmente, numerosos santuarios ostentaban una profusa decoración cuyo valor simbólico aludía a la tierra. Claude Baudez ha descrito este fenómeno minuciosamente en su libro (Baudez, 2002, 76 ss.), y dado que esas barrocas ornamen-

taciones adquieren a menudo el aspecto de un enorme y monstruoso mascarón que decora toda la fachada de los edificios, ha llamado a esos templos con la palabra griega *teratos*, es decir, templos teratomorfos. La idea de partida, claro está, es que los mayas concebían, o representaban, el interior de la tierra como si de un grotesco ser medio animal se tratase, una bestia de mandíbulas colosales siempre bien abiertas y dispuesta a tragarse todo lo que vive y alienta sobre su superficie. Los templos teratomorfos son especialmente abundantes en las regiones estilísticas de la península de Yucatán llamadas Río Bec y Chenes, cuyo núcleo se encuentra en el estado de Campeche, pero los hay en el norte, en el estado de Yucatán, y en otros lugares (véase Paul Gendrop, 1983). Naturalmente, el que traspasaba el umbral de un santuario de esta clase entraba en el interior de la tierra del mismo modo que lo hubiera hecho penetrando en una cueva; allí, como ya sabemos, se puede hablar con los antepasados y con los dioses, y allí están los grandes secretos de la sabiduría, principalmente las razones de la vida y de la muerte.

Pero los primeros edificios sagrados que los mayas levantaron estaban decorados con enormes mascarones de estuco que representaban muy a menudo al personaje antropomorfo que luego será conocido bajo el nombre de Kinich Ahau, tanto en sus manifestaciones de sol diurno como de sol nocturno. Es decir, el culto oficial más antiguo estaba dirigido antes al sol que a la tierra (véase Schele y Freidel, 1990, 96-129), aunque luego, después del siglo V d.C., los símbolos de la gran madre sean simultáneos con los solares y ambos muy frecuentes. Este hecho es posible que tenga que ver con el proceso de identificación de los gobernantes, ya desde el Clásico Predinástico, con el astro rey, es decir, dadores de la vida y garantes de la fertilidad de los campos. La solarización de los reyes mayas es innegable, y supone una parte sustancial de su personalidad como monarcas divinos, desde que esos reyes son representados en el arte y mencionados en las inscripciones jeroglíficas. Es un caso muy semejante al de los faraones egipcios, y volveremos a comentar esta cuestión importantísima en otros capítulos más adelante. Lo que ahora nos interesa es el reconocimiento de que las primeras manifestaciones de carácter monumental del culto público están ligadas a la cosmología, y que ello dará origen en seguida a lo que algunos autores han llamado un cosmoteísmo, es decir, a la aparición de un panteón estrechamente vinculado al universo, a la naturaleza, a sus componentes y a sus fenómenos, aunque sería demasiado simplista concluir por ello que la religión maya sólo contenía escuetos cultos naturales. De hecho, los mayas nunca adoraron directamente a los astros o a los fenómenos



Los llamados grupos e, como este de Uaxactún, son observatorios solares.

de la naturaleza, sino que elaboraron una teología particular inspirada por el mundo visible y que se insertaba en el orden cósmico para otorgarle explicación y sentido.

La tierra, el componente telúrico del cosmos, se indicaba desde el Clásico Temprano por un tipo de faz monstruosa, altamente convencional y muy esquemática en ocasiones, que se ha llamado el monstruo *cauac*, debido a que aparecen allí los signos jeroglíficos que los epigrafistas leen como el día del ciclo tzolkín de nombre cauac. Esos mascarones se desarrollan a veces dando origen a los dragones de la tierra que, junto a su contrapartida los dragones celestiales, forman los símbolos preferidos por los artistas mayas para representar esas dos dimensiones esenciales del cosmos. Los dragones cósmicos, llamados también monstruos cósmicos, son relativamente frecuentes en el arte religioso clásico, y sirven sobre todo para ubicar espacialmente un suceso o escena ceremonial. Uno de los casos más interesantes es el de la puerta interior de la estructura 22 de la ciudad de Copán; no se puede decir que sea una estancia teratomorfa, sino que contiene los símbolos de los tres pisos del universo, pues el zócalo o escalón de acceso contiene calaveras y otros signos propios del reino de los muertos, el inframundo; en las paredes laterales están las estatuas

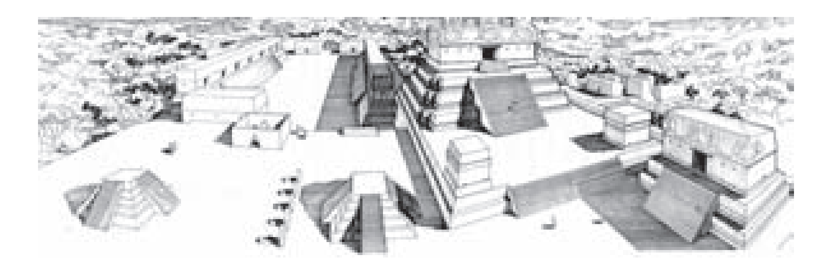
de los dioses *bacab*, también llamados *pauahtun*, que son entidades sobrenaturales encargadas de sostener el firmamento y mantenerlo separado de la tierra; y sobre la puerta se extiende majestuoso el dragón bicéfalo del cielo. Este edificio 22 fue construido al parecer en las últimas décadas del siglo VIII d.C., durante el reinado de Yax Pasaj, un gobernante obsesionado por las representaciones cosmológicas, puesto que también en el templo 11 dejó su impronta a través de la materialización arquitectónica del inframundo acuático. Es habitual que por las fauces abiertas de los dragones cósmicos asomen algunos de los seres sobrenaturales que pueblan tales dimensiones y las identifican significativamente, muy especialmente el dios llamado Kauil, o Kinich Ahau, incluso Itzamná o Chac.

Lo que resulta más dudoso es asignar a los famosos mascarones llamados de Chac, que tapizan de manera abundantísima las fachadas de los edificios de la región Puuc, en el estado de Yucatán, una función parecida a la que cumplen los monstruos cauac. Un templo teratomorfo en Chicanna o en Hochob tiene una interpretación bastante obvia: el oficiante entra en las fauces del monstruo, es decir, penetra en el interior de la tierra. Pero en el Puuc hay decenas de mascarones de características distintas y muy variadas, de otro tamaño, que rara vez enmarcan puerta alguna, y que reflejan la intención del arquitecto que diseñó esos edificios, en sí mismos muy diferentes unos de otros y que casi nunca son templos piramidales: dedicarlos al culto de una fuerza sobrenatural, o identificar a sus ocupantes como miembros de determinados linajes, gobernantes, guerreros o sacerdotes, o relacionar su uso con ciertos dioses patronos, o sencillamente conferirles la protección de las potencias trascendentes. Los mascarones de Río Bec o de Chenes implican la transformación del edificio en una cueva o en un animal mitológico; los mascarones del Puuc son emblemas semejantes a los tímpanos de las catedrales góticas. Yo creo que algunos de ellos representan verdaderamente al dios Chac, porque esa divinidad tenía una importancia extraordinaria en una región donde las lluvias son escasas y las tormentas tropicales a menudo catastróficas. Pero la mayoría puede tener el valor de un código simbólico que vinculara las construcciones con las entidades sobrenaturales en las que se apoyaba el gobierno de aquellas ciudades-estado, un código para representar antes a los dioses que a los mitos, a los poderes que a los ámbitos del cosmos.

De modo que en una rápida clasificación de los edificios más claramente religiosos de las ciudades mayas deberíamos incluir: templos piramidales de carácter principalmente dinástico o relacionados con los linajes y sus antepasados, templos solares o astrales vinculados a

las ceremonias cosmológicas y de legitimación de los gobernantes, templos teratomorfos que permiten la comunicación con el inframundo, conjuntos rituales para celebraciones calendáricas, construcciones subterráneas o semisubterráneas de planta más o menos laberíntica usadas para los ritos de entronización y los jubileos de los reyes, y juegos de pelota.

Desde que tuvieron lugar en las primeras décadas del siglo XX las excavaciones de la ciudad de Uaxactún se conocen los edificios conectados con las celebraciones calendáricas. A menudo se les llama observatorios astronómicos, o conjuntos de conmemoración astronómica, y en el caso de unas singulares construcciones de Tikal o Yaxhá «complejos de pirámides gemelas». Ciertamente, son muchos los arreglos reiterados de edificios mayas que pueden tener significado religioso, como sucede, por ejemplo, desde el Clásico Predinástico, con los llamados conjuntos triádicos, pero lo que hace innegable la conexión calendárica de los tipos antes citados es que se ha podido observar la incidencia de las posiciones relativas del sol en el diseño de los pequeños grupos. Es decir, que ciertos puntos del conjunto, esquinas de edificios, o ventanas, o la orientación general, obedecen a las posiciones del sol en algunos días del año. Con ello es posible prever con exactitud el equinoccio, por ejemplo, como si de un gnomon se tratara, o afirmar que ya ha llegado una estación anual e iniciar los rituales correspondientes. Además de establecer públicamente de modo rotundo las capacidades de los gobernantes para fijar los movimientos del astro, con lo que se hace evidente su asociación con él. Son muchas las ciudades que poseen esta clase de arquitecturas, pero las más famosas son quizás Tikal, Uaxactún, Yaxhá, Chichén Itzá, Palenque, Dzibilchaltún y Oxkintok.

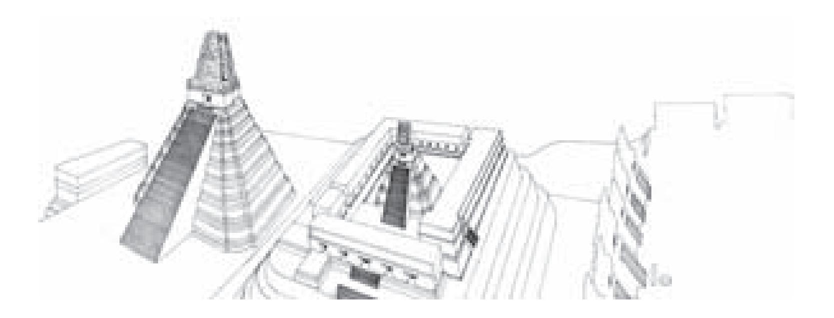


Los complejos de pirámides gemelas eran monumentos solares de conmemoración calendárica.

Los complejos de pirámides gemelas son un caso especialmente interesante, comprenden cuatro edificios, dos basamentos piramidales con cuatro escalinatas y sin santuario superior situados uno frente a otro en el eje este-oeste, un recinto al aire libre con la estela del rey en su interior, por lo general al norte, y un edificio alargado con varias puertas situado al sur (véase Vidal y Muñoz, 1997, 33 y 36; Coe, 1970, 84-87). Parece ser que los monarcas de Tikal, a partir de Ha Saua Chaan Kauil en el siglo VII, procedieron durante una época a levantar uno de estos conjuntos cada fin de katún (es decir, cada 7200 días, período de gran importancia política y ritual), y que su diseño obedece a la trayectoria solar, pues los rayos del sol suben y bajan a lo largo del día por las escalinatas de las pirámides, delimitando el espacio de los cuatro rumbos, y, a la vez, instaurando el hecho de que el norte es el lugar de los reyes, puesto que es en verano cuando el sol se encuentra en el norte, y ésa es la temporada de lluvias, de vida y de abundancia, o sea, el rey como dador de la vida. El sur, por el contrario, es el lugar de la muerte, ya que los campos mueren en invierno, cuando el sol se marcha hacia el trópico de Capricornio, y el edificio de múltiples entradas puede representar el inframundo.

Las construcciones subterráneas o semisubterráneas, y aquellas que tratan de imitar a las cuevas, son bastante abundantes en el área maya, aunque nunca han suscitado un especial interés entre los investigadores. Sólo en años recientes, a raíz sobre todo de las excavaciones en el célebre Satunsat de Oxkintok (Rivera, 1996), en el estado de Yucatán, se ha puesto de manifiesto el interés que tales obras pueden presentar para dilucidar algunos de los secretos de los rituales dinásticos y para profundizar en el conocimiento de la mentalidad maya. Se conocía un edificio laberíntico en la ciudad de Yaxchilán, en Chiapas (Tate, 1992, 182-186), y otros semisubterráneos en lugares como Palenque o Becán, pero el laberinto de Oxkintok, que nunca había sido explorado convenientemente, gozaba de merecida fama en los medios arqueológicos y también entre los indígenas de la región.

Los laberintos son construcciones y símbolos universales que indican las graves dificultades con que se tropiezan los seres humanos en el tránsito de un estado a otro (véase Rivera, 1995). Suponen itinerario, recorrido, generalmente descenso, y a lo largo de ese camino existen difíciles pruebas que sortear, terribles obstáculos que salvar. La travesía del laberinto con éxito implica cambio, mudanza, transformación, se pasa de la vida a la muerte, de la ignorancia al conocimiento, de las tinieblas a la luz. La planta del laberinto sugiere titubeo, vacilación, duda, inseguridad, ausencia de certeza, su traza-



Vista del Templo V de Tikal.

do implica dificultades en el recorrido, obstrucción para alcanzar un punto dado, que suele ser el central, posibilidad de errar eternamente de aquí para allá sin progresar de manera sustantiva en la dirección perseguida. Ese hecho físico ha convertido la imagen del laberinto en signo para numerosos conceptos y actividades que entrañan riesgo, profundas transformaciones y, paralelamente, ausencia de control sobre el proceso, ignorancia relativa de sus leyes e implicaciones, abundancia de alternativas y ubicación de las secuencias en planos o dimensiones de *otras* realidades ajenas a la cotidiana.

Lo que hace del Satunsat de Oxkintok una construcción rara, notable, al menos a los ojos de un analista occidental contemporáneo, es su planta. La comunicación entre los distintos cuartos en que está dividido el espacio interior, se hace de manera caprichosa, irregular, zigzagueante, con vanos alternados, casi nunca enfrentados, que se sitúan por lo general cerca de los extremos de las paredes y que a veces conducen a estancias sin salida. Satunsat significa «perdedero», «lugar para extraviarse», reina allí una profunda oscuridad que produce la inquietante alteración anímica de pérdida de referencias temporales, horarias o calendáricas, de forma que noche y día son inseparables y todos los días se confunden. Como los techos tienen una altura cambiante, y lo mismo ocurre con el pavimento, en el que a veces hay inesperados escalones, también se pierde toda referencia espacial, y la sensación de pérdida y confusión se acrecienta.

El Satunsat está situado en los confines suroccidentales del centro monumental de Oxkintok (Rivera, 1995, 61-81); se trata de una estructura rectangular orientada con el eje mayor en la dirección norte-sur. Las dimensiones exteriores son de 20 metros de longitud por 10 metros de anchura aproximadamente, con una altura de unos 7 metros por el lado oeste y cerca de 3 metros menos por el lado orien-

tal, lo que implica un escalonamiento según el desnivel del terreno, o mejor, que el nivel inferior del edificio penetra en la roca natural hacia el este, lo que le otorga el carácter de semisubterráneo. Tiene tres pisos, y cada uno de los dos inferiores posee planta laberíntica, mientras que el superior, seguramente construido en una fecha posterior a los otros, se compone de varios cuartos sucesivos en un trazado mucho menos enrevesado. Esos pisos se comunican entre sí por medio de tres escaleras interiores, una situada casi en el centro del costado oriental para unir los pasadizos de los pisos primero y segundo, otra que conecta el pasadizo transversal del extremo norte del piso primero con el más occidental del segundo piso, y la última que lleva al piso tercero desde el pasadizo transversal del norte del piso segundo, formando un recodo tan abrupto en este caso que la bautizamos como escalera de caracol. En el tiempo que la estructura estuviera en uso, un transeúnte hubiera podido teóricamente recorrer las angostas galerías hacia las cuatro direcciones y arriba y abajo sin interrupción y sin encontrar forma de salir, desorientándose progresivamente hasta alcanzar un estado de exaltación particular, a lo que contribuiría la densa oscuridad y el intenso calor, la desigual horizontalidad del suelo, quebrada aquí y allá por escalones, como he dicho, y los cambios inesperados de altura de los techos.

El modelo de este laberinto recuerda los inquietantes interiores imaginados por Piranesi o por Escher, y la famosa biblioteca de *El nombre de la rosa* de Umberto Eco, incluso tal y como fue retratada en la bella película de Annaud; las tres dimensiones en que se mueve quien lo recorre no sólo tienen valor simbólico sino que constituyen un recurso técnico excepcional para acentuar la confusión y el sentimiento de «viaje» entre diferentes categorías de la realidad. Nunca como aquí es tan cierto que el laberinto es un espacio contradictorio, porque implica a la vez prisión e infinitud. Son veinte cuartos o pasadizos los que hoy se pueden distinguir, de los cuales únicamente cuatro son transversales o perpendiculares a las fachadas principales, con medidas muy variables, aunque ninguno tiene una anchura superior a los 2 metros aproximadamente. Los muros del Satunsat son bastante gruesos y sólidos, más de 1 metro de sillares y piedras irregulares de relleno por término medio; los vanos son estrechos y de escasa altura. La única puerta que da al exterior se halla hacia la mitad de la fachada occidental, es ligeramente trapezoidal y cierra con un dintel que se levanta tan sólo a 1,5 metros de altura. Pero quizás lo más llamativo de la fábrica es que las paredes están perforadas por numerosos tragaluces cuadrangulares que corren a lo largo y ancho del edificio, de un cuarto a otro y a menudo con prolongaciones al

exterior. Son tragaluces o respiraderos que no parece que fueran pensados y ejecutados para cumplir esa función, pues apenas dejan pasar la luz, en ocasiones ninguna, y tampoco se suele producir corriente de aire en ellos; tal vez tuvieron que ver con la observación astronómica, con el calendario, o con los rituales llevados a cabo en los exiguos espacios interiores, aunque sí se han identificado varios de ellos, colocados en línea, que dejan entrar la luz del sol hasta lo profundo de la estructura durante los equinoccios de marzo y septiembre.

Hay otro «laberinto» conocido e importante en el Mayab, la estructura 19 de Yaxchilán, ciudad situada a orillas del río Usumacinta en el estado mexicano de Chiapas. El célebre explorador austriaco del siglo XIX Teobert Maler fue quien lo llamó así, El Laberinto, aunque la planta que él mismo dibujó muestra claramente que se trata más bien de una peculiar disposición de estrechos corredores que reciben un escaso suministro de luz y aire. Por desgracia, las investigaciones llevadas a cabo por arqueólogos mexicanos hace algunos años nunca se han publicado, por lo que se desconocen las probables connotaciones funerarias o de otra índole de tan curioso edificio. Se parece a los llamados subterráneos del Palacio de la ciudad de Palenque. En todos estos casos, y muy especialmente en Oxkintok, la hipótesis más adecuada en cuanto a la función que cumplían tan extraños edificios es la que afirma que allí tenían lugar los descensos rituales de los gobernantes mayas a Xibalbá, reproduciendo el viaje de Hunahpú e Ixbalanqué, obteniendo así la necesaria legitimación religiosa para ejercer el poder y la cualidad de promotor de la vida y la fecundidad. Ritos de entronización y descensos a Xibalbá para entrar en contacto con los antepasados, muerte y resurrección, vida y fertilidad, el rey convertido en el sol, las grandes ideas de la religión maya están presentes en el significado de los laberintos y las construcciones subterráneas, cuevas artificiales que, como las pirámides-montaña, indican claramente la potestad de los humanos para reproducir el trabajo de los demiurgos en la creación, no porque deseen suplantarlos, sino para fundir más estrechamente la sociedad con la naturaleza, la cultura con el cosmos.

Más construcciones laberínticas han sido vistas y visitadas por exploradores que elaboraban el atlas arqueológico de los territorios mayas. Edmundo López de la Rosa y Adriana Velázquez Morlet han indicado en conversaciones informales que podría haber un recinto de este tipo en el sitio de San Miguel, cerca de Acanceh, también en el estado de Yucatán, con un estilo de albañilería indudablemente emparentado con el del Satunsat de Oxkintok. Asimismo es probable que una estructura de Toniná (Chiapas) contenga un laberinto, pues

la parte explorada presenta irregularidades constructivas o discontinuidades en los niveles de los pavimentos y techos muy semejantes a las que se aprecian en el «perdedero» yucateco.

Sea como fuere, de lo que se sabe hasta hoy deducimos que el Satunsat ostenta bastantes rasgos exclusivos, y entre ellos no es el menos importante la constante asociación de elementos y números considerados sagrados: tres pisos o niveles, veinte cuartos, nueve tragaluces a poniente, etcétera. Tampoco es casual que el tercer piso rompa relativamente la «armonía laberíntica» de los otros dos inferiores para adoptar una planta más «lineal», sólo ligeramente quebrada por el raro emplazamiento de los vanos de comunicación. Todo ello configura un lenguaje simbólico de gran riqueza que se va desvelando a medida que avanzamos en el estudio del pensamiento religioso de los antiguos mayas. Con esa finalidad también me he demorado antes largamente en el mito que narra el origen del tiempo y de la humanidad en la ciudad de Oxkintok, una historia arquetípica conservada por la tradición oral, contada por los mayas actuales en la forma libre y coloquial, pero al mismo tiempo retórica y llena de las misteriosas reminiscencias con que acostumbran a abordar los asuntos trascendentales, y que no desmerece de la información proporcionada por Plinio o por Plutarco sobre el laberinto cretense.

El último de los principales edificios religiosos que pone al descubierto la arqueología es el juego de pelota (véase, por ejemplo, Leyenaar, 1997; van Bussel *et al.,* 1991). Se trata, en su aspecto más simple, de dos muros paralelos de longitud variable que delimitan un patio o «campo» en el que tiene lugar la confrontación atlética. En ocasiones se cierran con otros muros los extremos, o se levantan santuarios sobre esas anchas paredes o en sus alrededores, y es muy frecuente que las caras interiores de los muros estén rematadas por lo que se llaman banquetas, que son amplios taludes no muy inclinados que ayudaban al rebote de la pelota. Finalmente, suele haber unas piedras esculpidas, por lo general en número de tres, incrustadas en el suelo o en los muros, que señalan el espacio de cada equipo contendiente, y a veces también anillos con espiga empotrada a cierta altura en la pared como un medio adicional de conseguir el triunfo haciendo pasar por ellos la pelota. No sabemos cuántos jugadores componían cada equipo, ni cuánto tiempo duraba un partido, ni las reglas exactas para hacer los tantos, ni cómo se llegaba a ganar o a perder, pero tenemos algunas pistas debido a que los cronistas españoles vieron varias de estas construcciones en funcionamiento en el altiplano mexicano, o por lo menos tuvieron noticias al respecto de sus informantes. Parece ser que se jugaba con una pelota maciza de

caucho del tamaño aproximado de un moderno balón de fútbol, que no se podía golpear con las manos ni con los pies, sino solamente con los antebrazos, las caderas, los muslos o las nalgas. Los jugadores, y de eso sí tenemos buena y abundante constancia en la iconografía del período Clásico, y del Postclásico, iban protegidos con una especie de gruesos chalecos de fibras y con rodilleras, coderas o guantes, ya que el golpe fuerte de la pelota podía causar lesiones irreparables, y además debían arrojarse al suelo en ocasiones para recuperar un rebote. Algunas ciudades mesoamericanas cuentan con un solo edificio para el juego de pelota, como parece ser el caso de Oxkintok, pero otras, por ejemplo El Tajín o Cantona, llegan a tener 17 y hasta 24, y no cabe duda de que esa abundancia, en lugares de una extensión semejante a las restantes urbes importantes de cada región, tiene un significado particular relacionado con la religión, con el calendario o con la política.



Jugadores de pelota en el relieve de un marcador de Copán.

El juego de pelota era posiblemente el más importante de los ritos religiosos que se llevaban a cabo en las ciudades. A menudo jugaban los propios reyes, y también con frecuencia el desenlace era sangriento, puesto que se procedía a sacrificar mediante decapitación a uno o varios de los jugadores. Era una liturgia cosmológica que reproducía la eterna pugna entre la luz y las tinieblas, el día y la noche, y al mismo tiempo el movimiento de los astros que se inició en el principio de la creación y que dio origen al tiempo y a la vida. Con toda probabilidad los reyes representaban los papeles de los dioses creadores y fundadores, y cuando impulsaban el vaivén de la pelota estaban poniendo en marcha el itinerario del sol en el firmamento y en el inframundo. La sangre derramada con el sacrificio constituía un alimento esencial para nutrir de energía a los astros en su difícil camino por el universo, muy especialmente cuando se encontraban en Xibalbá expuestos a multitud de peligros. La decapitación es un tipo de sacrificio adecuado, las cabezas, como la pelota, son metáforas de los astros, en ellas radica la inteligencia y contienen la mayor parte de los instrumentos con que entramos en contacto con la realidad, de manera que los chorros de sangre de una cabeza cercenada, como se ven en los relieves del gran juego de pelota de Chichén Itzá, riegan la tierra y llevan hasta sus moradores, los dioses y los antepasados, el pensamiento y la palabra del decapitado y de los que han realizado el sacrificio.

También puede interpretarse el juego de pelota como expresión y mecanismo regulador de las interacciones sociales básicas en una colectividad dualista organizada en mitades. Puesto que en la simbología del juego hay una referencia esencial al sol, se puede especular que las respectivas etapas de la trayectoria aparente del astro, como sol del día y como sol de la noche, representan las mitades del conjunto social. En la cerámica yucateca del estilo llamado Chocholá hay imágenes del gobernante de Oxkintok conocido por Olas vestido con el atuendo de jugador de pelota, pero además con atributos de ese dios del inframundo que, a falta de una adecuada lectura de su cláusula nominal jeroglífica, clasificamos bajo la letra L. La mitad meridional de la ciudad de Oxkintok, donde se encuentra el palacio de Olas, pudo estar relacionada con el culto del dios L, oponente natural del dios sol Kinich Ahau, venerado tal vez en la mitad norte del sitio, y ambas mitades pudieron competir en el juego de pelota, situado casi en medio de la urbe y orientado según un eje norte-sur. Y lo mismo regía quizás para las pugnas entre ciudades o reinos, que se resolvían en ocasiones sin recurrir a la guerra, siempre desestabilizadora para todos en un medio tan frágil como el de bosque tropical, jugando a

la pelota los dirigentes y exponiendo sus vidas en esa extraordinaria ordalía. Estudios recientes han mostrado que el atuendo de los jugadores indica la división de los equipos en representantes del mundo de arriba y del mundo de abajo (Barrios y Tokovinine, 2005).

Evidentemente, el modelo para todas las suposiciones posibles respecto al juego de pelota está en los acontecimientos que tienen lugar en Xibalbá narrados en el Popol Vuh. Por ejemplo, un aspecto importante, que creo tiene trascendentales implicaciones simbólicas, es que los partidos de juego de pelota tienen lugar durante el día, mientras que las noches las pasan los gemelos Hunahpú e Ixbalanqué en las «casas» de las distintas pruebas. Esto quiere decir seguramente que a lo largo del día el sol no puede estar en otro sitio que no sea el patio del juego de pelota, ya que tal espacio simboliza el cosmos por el que el sol se mueve. Perder en el juego equivale a morir, entrar en Xibalbá, algo que el sol hace ineludiblemente cada anochecer. Las «casas» son el verdadero territorio de Xibalbá, el reino de la noche, o sea, que el sol se recluye con el ocaso en aquellos parajes subterráneos, donde atraviesa las pruebas (como le pasaba a Ra en la mitología egipcia) o hace frente a un recorrido penoso en el que puede perecer, exhausto por las dificultades que encuentra, retenido por las añagazas de sus enemigos del mundo de las sombras, y de los que emerge cada mañana exangüe y necesitado de las ofrendas de los hombres. El juego de pelota está en Xibalbá porque ese ámbito es una parte del cosmos, también estaba en el país superior, donde jugaban los propios gemelos y sus padres antes de ser llamados por los señores del inframundo. Es decir, que el patio del juego siempre es un esquema cosmológico y un portal al Otro Mundo, el edificio de las ciudades mayas representa el cosmos donde tiene lugar la pugna entre las fuerzas de la luz y las de la oscuridad, entre la vida y la muerte.

Los objetos

La arqueología descubre con muchos aprietos las huellas de la actividad religiosa que se llevaba a cabo en las ciudades antiguas. A veces se opta por calificar bajo la etiqueta de «ritual» o «ceremonial» cualquier objeto del que se desconoce la función, pero son muy escasos los que verdaderamente pueden ser considerados como pertenecientes a la liturgia pública o privada. Desde luego, los que resultan más evidentes son las imágenes de seres a los que se puede llamar dioses, o entidades sobrenaturales, pero, incluso éstos, faltos

por lo general del contexto adecuado, por inexistente o por que no puede ser interpretado por el investigador, acaban siendo dudosos. Los mayas debieron labrar gran número de figuras de sus dioses en materiales como la madera que no han resistido el paso del tiempo y la terrible humedad tropical; de hecho, en los documentos prehispánicos tardíos que denominamos códices, se ven escenas de talladores de imágenes o máscaras, por ejemplo, en las páginas 65, 95 y 96 del Códice de Madrid; en ocasiones son los propios dioses en un papel que nos recuerda la enorme importancia y la sacralidad que rodeaba el oficio de los artesanos religiosos, considerados momentáneamente equivalentes a los creadores del origen de los tiempos.

La ausencia de tales «ídolos» en el registro arqueológico de los períodos comprendidos entre los siglos V a.C. y X d.C. ha dado pie a la opinión de que los mayas clásicos no rendían culto a divinidad alguna, que no había un panteón que pueda ser reconocido con total certidumbre. Ya he hecho mención de este asunto, sobre el que volveré más extensamente en un capítulo posterior, pero ahora cabe reseñar algunos hallazgos muy interesantes y que amplían definitivamente las esporádicas apariciones de seres sobrenaturales en relieves o pinturas cuyo tema principal es antes político que religioso. Me refiero, por ejemplo, a las tres estatuillas de madera estucada del supuesto dios maya de la lluvia encontradas en la tumba 195 de Tikal, fechada en el 600 de nuestra era aproximadamente, y a la figura de terracota del llamado dios viejo fechada en el 450 d.C., también de Tikal (Coe, 1970, 57 y 60; véase igualmente la página 103 en la que se muestra la figura de otra divinidad incisa en un fragmento de obsidiana). En la famosa tumba del rey Pacal de Palenque, de finales del siglo VII de nuestra era, situada en una cripta en las profundidades del Templo de las Inscripciones, se encontró una figurita de jade que representaba al dios solar Kinich Ahau (Ruz, 1973, 157 y 212). Y en Oxkintok, en el noroccidente de la península de Yucatán, apareció una estatuilla de piedra de la diosa de la tierra Ix Chel debajo de una banqueta del palacio llamado Chich, probable residencia del rey Olas, ya citado más arriba (Rivera, 1989). Por cierto que también en esta ciudad se encontró un sillar de uno de los palacios del grupo Ah Canul labrado con el rostro del dios solar, y una columna antropomorfa y otra pequeña estatuilla parece que representan al dios Gordo (nombre descriptivo que indica la ignorancia que existe sobre su verdadera personalidad). En fin, muchas tapas de bóveda yucatecas portan la efigie del dios llamado Kauil, y en los estucos que decoraban las fachadas, sobre todo en Palenque, hay frecuentes representaciones de personajes del mundo sobrenatural. Lo mismo

sucede, desde luego, en las cerámicas policromadas o en los relieves o pinturas murales. Uno estaría tentado de pensar que las figuras religiosas mayas juegan un papel secundario en los contextos urbanos, más claramente orientados a las manifestaciones dinásticas, y que el hecho de que se subordinen con frecuencia a la arquitectura indica el carácter de ésta antes que la falta de sacralidad de aquéllas. No muy diferente es el panorama postclásico, aunque ahí tenemos la valiosísima información proporcionada por los códices.

Muchos objetos significativos, hipotéticamente religiosos, podría mencionar ahora, objetos relacionados con ofrendas funerarias, ofrendas de dedicación de monumentos diversos, etcétera, pero solamente quiero describir uno que, por su gran importancia ritual, sintetiza el énfasis que los mayas pusieron en la experiencia y la expresión de lo sagrado, y cómo esa sacralidad tiñe las actividades de los nobles de las ciudades tanto en el transcurso de su vida como en el viaje al país de los muertos. Me refiero al cuchillo o lanceta sacrificial, usado para el rito de la efusión de sangre. Espinas de mantarraya o finas láminas de obsidiana o pedernal acompañan con frecuencia a los esqueletos que descubren los arqueólogos. Y también a menudo esos instrumentos están colocados sobre la pelvis.

Sabemos a través de distintas fuentes la enorme importancia que concedían los mesoamericanos a las ofrendas de sangre a los dioses. Hombres y mujeres dejaban correr su sangre, extraída de los brazos, las piernas, la lengua, el lóbulo de las orejas o el pene, abundantemente, depositándola por lo general sobre hojas de corteza en recipientes adecuados. Esos papeles ensangrentados eran quemados posteriormente para que la esencia del líquido precioso, depósito de vida, llegara hasta las fuerzas sobrenaturales. En el Mayab se conocen múltiples representaciones de tal autosacrificio, pero quizás las más célebres y de indudable calidad artística están en algunos dinteles de la ciudad de Yaxchilán, a orillas del río Usumacinta. Allí reyes y reinas aparecen dedicados a extraer con esmero su sangre, como se ve en los relieves del dintel 17 de la estructura 21. Con frecuencia se ven cuerdas, inclusive festoneadas de espinas puntiagudas, que se hacen pasar por los orificios abiertos por los objetos perforadores. En el dintel 15 de ese mismo edificio la reina lleva en sus manos un cesto con todos los instrumentos necesarios para llevar a cabo el ritual, y en los dinteles 12 y 14 de la estructura 20 los esposos reales sujetan fuertemente en sus manos los cuchillos perforadores ricamente adornados, con rostros que tal vez indican la personificación como entidad sagrada o sobrenatural del propio objeto sacrificial (Tate, 1992, 195-199). Pero también en los libros postclásicos vemos escenas parecidas, ahí pro-

tagonizadas por los mismísimos dioses, por ejemplo, en las páginas 82 y 95 del Códice de Madrid (véase *Los códices mayas*, 1985). Pero probablemente la escena más impresionante es la que se presenta en la página 19 de ese mismo códice conservado en el Museo de América de Madrid; ahí cinco seres divinos pertenecientes a las distintas esferas del cosmos rodean un edificio de indudable carácter simbólico, mientras hacen pasar por sus grandes penes erectos una gruesa cuerda, que los une a todos ellos y con la alta construcción.

Espinas de mantarraya para la perforación y efusión de sangre se han hallado en los ajuares de muchas tumbas, por ejemplo, en Oxkintok, pero los cuchillos personificados son bastante más escasos. No obstante, es posible que la mayoría de los oficiantes que llevaban a cabo el rito lo hicieran con navajas de obsidiana o sencillos cuchillos de pedernal de los que abundan en todos los sitios arqueológicos. Los escritores de la época colonial se escandalizaron sobremanera cuando fueron testigos de estas prácticas, aunque bien es cierto que la laceración del cuerpo y las penitencias sangrientas eran conocidas ampliamente en el cristianismo (véase Rivera, 1981).

Los arqueólogos saben que una proporción significativa de objetos usados por los mayas nunca serán recuperados en las excavaciones. Sin embargo, todos los que fueron elaborados con arcilla forman parte sin duda del botín de cualquier investigador de campo. La cerámica es a la arqueología lo que el papel o el pergamino a la historia, un material abundante sobre el que se escribió una parte sustancial de las vicisitudes de la cultura antigua. Para el estudio de la religión maya contamos con varios objetos de cerámica: los braseros o incensarios, los vasos para ofrendas o libaciones rituales, las figuritas y los recipientes relacionados con el consumo de drogas.

Los incensarios son muy numerosos y de diversa tipología. Los más espectaculares son los casi doscientos que se han encontrado en Palenque: altos cilindros decorados con relieves de personajes sobrenaturales que soportaban el receptáculo de la resina *pom* o copal (por ejemplo, en Taladoire, 2003, 104 y 187). Probablemente se colocaban en las entradas de los templos, aunque algunos se han hallado depositados como ofrendas en los niveles de fundación de los edificios. Es interesante imaginar el magnífico espectáculo de decenas de braseros de alrededor de 1 metro de altura, pintados y decorados profusamente, en las principales pirámides de Palenque dejando escapar hacia el cielo retorcidas columnas de humo oloroso.

Los mayas quichés de Chichicastenango, en el altiplano de Guatemala, todavía hoy queman copal (*Protium copal)* constantemente en las puertas de los templos cristianos que delimitan la plaza prin-



Soporte de incensario de Palenque con el rostro del dios Sol.

cipal de su pueblo. Son plegarias y mensajes que se elevan hasta los dioses, y también una forma de veneración y propiciación de las fuerzas de la vida a través de la savia rojiza que simula la sangre (en los sacrificios humanos se queman los corazones de las víctimas como se quema el copal). La doncella Ixquic, que es una advocación de la diosa de la tierra que protagoniza un episodio del Popol Vuh, decide huir de los señores de Xibalbá que la habían condenado a morir, y, para confundirlos, hace que les sea entregada por sus verdugos en una jícara lo que parece su sangre coagulada, pero que es en realidad la savia rojiza de un árbol, seguramente copal (aunque hay otros árboles candidatos como el chacté o quicté, es decir, *Caesalpina platyloba* y *Apoplanesia reticulata*, si bien el texto específica que es la savia

y no la madera la que sirve para componer el engaño, y eso favorece la hipótesis del *pom*).

De los vasos para libaciones rituales poco se puede decir, porque es muy difícil distinguirlos y porque se sabe muy poco sobre los ritos en sí. Algunas vasijas encontradas en tumbas llevan inscripciones que especifican una utilización relacionada con el consumo de cacao, y es probable que en las ceremonias religiosas los sacerdotes o los nobles ingirieran ese agua con semillas que luego se llamó chocolate, pero también puede tratarse de vasos para beber cacao en cónclaves políticos de diferente índole, pues consta en las fuentes coloniales que el protocolo azteca prescribía el rito civil de ofrecer cacao a los visitantes ilustres.

Las figuritas de arcilla con significación religiosa son muy numerosas desde el Preclásico en toda Mesoamérica. En el Mayab se han encontrado por decenas colocadas en los entierros de la isla de Jaina, en Campeche, un contexto que recuerda esas otras figuritas que acompañaban a muchos egipcios en su camino al más allá. Pero las del Mayab, de Jaina, de Palenque, de Comalcalco, de Jonuta, de Lagartero y de muchos otros sitios, no son uniformes *ushebtis*, que debían llevar a cabo las tareas de ultratumba en el lugar del difunto, sino dispares representaciones de seres humanos, héroes o gobernantes a veces, dioses o espíritus. Hay incluso escenas que sugieren fragmentos de mitos. Tales imágenes eran quizás el receptáculo de una energía espiritual relacionada con ellas, y así formaban parte de altares domésticos y eran finalmente depositadas en la sepultura de sus propietarios como guía y amparo en el reino de los muertos (véase Schele, 1997).

Los recipientes y objetos relacionados indiscutiblemente con la ingestión de drogas son muy escasos en el registro arqueológico. Sin embargo, esa práctica fue tan importante en la Antigüedad que creo conveniente dedicarle un espacio más amplio.

Las drogas en el comportamiento religioso

El carácter reiterativo o reversible del tiempo forma parte del inventario religioso de muchas sociedades. Si el rito actualiza el tiempo y el espacio de los mitos es debido a la cualidad circular que los distingue; la experiencia sagrada del tiempo mítico es la de su eterno presente, y por ello el oficiante debe conjugar la clarividencia con la aguda percepción de todos y cada uno de los segmentos cronológicos. Son las prácticas purificadoras, el aislamiento, el ayuno y las crueles mor-

tificaciones lo que favorece el necesario estado de trance, pero solamente las drogas son capaces de borrar de la conciencia los límites temporales y convertir en actualidad los momentos que ocuparon los sucesos cosmogónicos o teológicos esenciales. El uso de drogas es pues de suma importancia en la liturgia de las culturas primitivas y las civilizaciones arcaicas, permite confrontar las distintas dimensiones de la realidad, rompe la cadena que ata a los hombres al estrecho margen de sus propias biografías, y hace evidente y verificable la constante presencia en el ámbito social de los seres y las acciones que dieron fundamento y sentido al orden universal.

Raros son los pueblos indígenas americanos, antiguos o modernos, de los que no se supone el uso regular de sustancias tóxicas. Parece que las prácticas chamánicas, y el ritual religioso en general, era inconcebible a lo largo del inmenso continente sin recurrir a una u otra de las drogas llamadas psicotrópicas, que tienen, en sus distintas variedades, el poder de alterar profundamente las capacidades emocionales e intelectivas de los individuos, distorsionando las percepciones y creando estados propicios a la sugestión y las alucinaciones. Los escritores de la colonia señalan tales costumbres en México, pero en el área maya las noticias son mucho más escasas. Vamos a comentar brevemente algunos datos disponibles sobre este tema:

1. Hongos. Desde hace años resultan enigmáticas para los arqueólogos las piedras con forma de hongo que aparecen en los yacimientos del altiplano y la costa del Pacífico de Chiapas y Guatemala. Muchos opinan que son la prueba de la utilización de alucinógenos. En todo caso, esos objetos no se encuentran en las tierras bajas meridionales y septentrionales, salvo contadísimas y dudosas excepciones, y su significado sigue siendo un misterio. Desde luego, existen plantas de esta clase que pudieron haber sido utilizadas durante el período Clásico, por ejemplo *Stropharia cubensis* de la región del Usumacinta, pero la tradición no lo recoge y el arte tampoco.

2. Ololiuhqui. Nombre mexicano ampliamente difundido de la convolvulácea yucateca yaaxhebil (*Ipomoea violacea*). Contiene alcaloides del tipo LSD y se usa en algunas zonas, como Oaxaca, sustituyendo a los hongos.

3. Flor de agua. Lo que se suele denominar nenúfar es una bella planta acuática (*Nymphaea ampla* Salisb.) que los mayas conocen simplemente como lolha (flor de agua) o naab (madre del agua), aunque posee otros varios nombres que indican su importancia. Presenta hojas flotantes circulares, acorazonadas, dentadas, rizoma arraigado y flores grandes generalmente blancas. Otros miembros del género son utilizados debido a sus propiedades narcóticas, por ejemplo el

nenúfar de Egipto (*Nymphaea caerulea*) en ciertas áreas del norte de Africa.

La flor de agua contiene nufarina-apomorfina, sustancia tóxica de rango semejante a la bufotenina que emiten las glándulas epidérmicas del sapo. William Emboden (1982) realizó personalmente experimentos con la planta, ingiriendo una infusión de seis flores en un vaso de agua; a los veinte minutos empezó a notar alucinaciones visuales y auditivas, relacionadas principalmente con alteraciones en la percepción del espacio y los colores, desplazamientos e intensificación selectiva de algunos sonidos. Durmiendo posteriormente, tuvo abundantes sueños ricos en detalles. La experiencia global la describe como contemplativa y placentera.

4. Sapos y ranas. La bufotenina es una sustancia obtenida al presionar las glándulas parótidas de los sapos, que afecta a la actividad del sistema nervioso central como una fuerte droga alucinógena. El fluido coagula rápidamente y, para lograr un efecto tóxico con su uso, debe ser introducido en la circulación sanguínea a través de heridas o cortes hechos a propósito. También la piel del sapo contiene una alta concentración de serotonina, narcótico que puede usarse por vía digestiva —ya el viajero y sacerdote inglés Thomas Gage observó en el siglo XVII que los indios comían la carne de los sapos— con resultados algo diferentes.

Las representaciones de estos anfibios en el arte maya son numerosas, pero siempre se habían conectado con los cultos acuáticos, especialmente con las ceremonias de la lluvia —el mes Uo (rana) caía en plena estación lluviosa durante el siglo XVI— del tipo del cha-achac. Sin embargo, hay que contemplar ahora la posibilidad de que las gentes del Mayab supieran aprovechar las sustancias tóxicas en la forma antes indicada, o como hacen algunos indios amazónicos, que estiran los sapos por las patas y raspan la sustancia exudada por las rugosidades de la piel para untarse a continuación con ella, sufriendo alucinaciones en un estado de gran excitación.

5. Balché. Es la única bebida sagrada de la que tenemos suficiente información. Se prepara todavía hoy mezclando miel, agua y corteza del árbol de igual nombre (baalche, de *baal*: escondido, oculto, y *che*: árbol) y dejando fermentar el producto. Tiene, además de sus naturales propiedades embriagadoras, otras como purgante que eran muy apreciadas en los ritos de purificación.

Se acepta comúnmente que en la composición del balché entra la corteza del *Lonchocarpus yucatanensis* o *Lonchocarpus violaceus*, pero otras especies de *Lonchocarpus* existentes en los trópicos americanos, y que han sido analizadas, como el *L. maculatus* DC, el *L.*

urucu, el *L. nicou* y el *L. utilis*, contienen toxinas, rotenone, deguelin, tefrosin y toxicarol, lo que hace pensar en la probabilidad de que el uso de estas plantas en la elaboración de la bebida ritual obedeciera a la reputación de sus cualidades intoxicantes. William Emboden ha sugerido que los mayas pudieron añadir al balché un nuevo vegetal, la *Passiflora incarnata*, que posee alcaloides tóxicos, la pasaflorina, y cuya representación le parece advertir en una suerte de pendiente dibujado delante de una figura en el famoso vaso de los 31 dioses (estudiado bajo el número 37 por Michael D. Coe, 1973, en su catálogo de la exposición del Club Grolier).

Seguramente contienen balché o alguna otra sustancia estupefaciente algunas vasijas pintadas en las cerámicas funerarias, por ejemplo las catalogadas con los números 13, 27 y 42 en la exposición del Club Grolier, la primera de las cuales presenta incluso la espuma de la fermentación. Diego de Landa (1985) advierte de los males provocados por las intoxicaciones durante las fiestas, y afirma que «estas borracheras y sacrificios tenían por muy gratos a los ídolos, y como remedio para librarse de las miserias del pronóstico»; ello permite relacionar el uso del balché con el significado de las cargas del tiempo y sus correspondientes augurios.

6. Tabaco. Es absolutamente cierto que los mayas han empleado siempre a lo largo de su historia el tabaco con fines rituales (véase Robicsek, 1978). Las pruebas de la costumbre de fumar recorren desde la arqueología a la etnología: los personajes representados a la entrada del santuario del Templo de la Cruz de Palenque y en la página 79 del Códice de Madrid sostienen con sus manos enormes cigarros, y menciones explícitas se hallan en el Popol Vuh, el Chilam Balam de Chumayel, la obra de Diego de Landa, de Villagutierre Sotomayor o de Fuentes y Guzmán. Contrariamente a lo que sucede en otros lugares de América, no hay indicios de que los mayas usaran pipas, aunque es posible que mascaran las hojas. Los cigarros, semejantes a los que elaboran todavía los lacandones de Chiapas, eran consumidos en el curso de las celebraciones religiosas o para llevar a cabo determinadas curaciones.

Como se puede observar es más la incertidumbre que la seguridad en torno al uso de tóxicos durante los períodos antiguos del Mayab. Por supuesto, la existencia en las tierras bajas de Centroamérica de plantas o animales portadores de sustancias psicotrópicas, y aun su conocimiento por los nativos, no implica necesariamente el aprovechamiento ritual. No obstante, nuevos datos adicionales van surgiendo a la luz, por ejemplo, una técnica, descubierta hace algu-

nos años, para alterar el estado de conciencia ordinario, era el enema de líquidos estupefacientes (Furst y Coe, 1977).

Examinando un vaso de una colección privada de Nueva York, los arqueólogos quedaron sorprendidos ante la asombrosa escena pintada: siete parejas se afanaban en una extraña actividad, la preparación y ejecución del rito del enema; en un caso, el hombre solo insertaba la jeringa en su recto, en otro era la compañera del personaje quien cumplía con delicadeza ese cometido. Los objetos identificados como jeringas especiales, una suerte de embudos hechos tal vez de cerámica o con las caracolas de grandes gasterópodos marinos, suelen ir asociados a vasijas de forma particular que contienen sin duda la sustancia tóxica. Aceptada tal interpretación de las figuras del recipiente clásico de Nueva York, otros utensilios y escenas hasta entonces misteriosos empezaron a cobrar sentido, por ejemplo, ahora se puede afirmar que en el espléndido vaso Princeton 11 cuatro dioses N están sentados delante de las vasijas y las jeringas características; mujeres que atienden a los dioses e imágenes de músicos fantásticos (a los que Michael Coe llama Bestias de la Lluvia por su conexión con el monstruo y los glifos cauac, símbolos que, sin embargo, a mi parecer, no indican otra cosa que el ámbito telúrico de la escena) completan el conjunto.

Aparentemente, mientras que el dios L prefiere inhalar el humo del tabaco, el dios N se inclina por la administración de drogas por vía anal; y es interesante que sean las deidades del inframundo las adictas a estas prácticas, pues diferentes informes coloniales coinciden en señalar que la ingestión o empleo de sustancias tóxicas tenía por objetivo la visión del infierno. Quichés y cakchiqueles, etnias mayas del altiplano de Guatemala, por ejemplo, llamaban a los hongos psicodélicos *xibalbaj okox*, evidente referencia al reino subterráneo. Es probable, por tanto, que al menos ciertos trances, logrados por medio de bebidas fermentadas o productos vegetales, estuvieran dirigidos a conocer la naturaleza de la región inferior, que más tarde o más temprano terminaría por ser morada de todos los humanos, a buscar la sabiduría allí encerrada, y a la comunicación con los seres que poblaban esa parte del cosmos, muy especialmente los antepasados. No es trivial, por otro lado, la participación de la mujer en tales rituales; ya he mencionado su importante papel en los sacrificios y ofrendas de sangre, y las consecuentes visiones místicas, descritos en los relieves de Yaxchilán, pero ahora se muestra como ayudante o inductora antes que protagonista del acto. Todo apunta a que estas jóvenes criaturas, inseparables de los dioses ctónicos clasificados bajo las letras L y N, son representaciones de la diosa lunar, denominada

Ix Chel en Yucatán durante la época tardía, enlazando así el influjo del cuerpo celeste con las intoxicaciones, cosa nada absurda puesto que Ix Chel era además diosa de la medicina y a menudo su culto incluía bebedizos y pociones que causaban mágicos efectos. Conviene traer a colación el hecho de que la atractiva diosa de la luna y los ancianos dioses del inframundo aparecen manteniendo íntimas relaciones en diferentes vasos pintados, en las figuritas de arcilla de Jaina y en los manuscritos esotéricos prehispánicos, hecho que confirma el significado telúrico de Ix Chel y su existencia entre los muertos, ya que es un astro que desaparece cíclicamente. Por supuesto, la diosa de la luna y la diosa de la tierra son con toda probabilidad dos avatares del mismo ser sobrenatural, como tendré ocasión de mostrar en un capítulo posterior.

6

LAS REPRESENTACIONES Y LOS SÍMBOLOS

Bien podemos empezar este capítulo con unas palabras de Arthur Schopenhauer: «El *conocimiento* en su conjunto —o el mundo como representación— es tan sólo un accidente, una exteriorización de la *voluntad*, que constituye lo único esencial y originario; en el *sueño* queda suprimido el conocimiento, esto es, el mundo como representación, mas no la voluntad...» A lo que se puede añadir que: «La *intuición* no sólo es la única fuente de todo conocimiento, sino que el *conocimiento intuitivo* es el que de un modo genuino, verdadero y auténtico merece cabalmente tal nombre» (Schopenhauer, 1996). Y otra frase, finalmente, que viene también al caso es la de Pío Baroja en *El árbol de la ciencia*: «El instinto vital necesita de la ficción para afirmarse». Representación, voluntad y ficción en la cultura maya que nos exigen un conocimiento intuitivo de primer orden. Pocas veces en la historia de las civilizaciones antiguas se han dado tantas condiciones favorables para hacer descansar en esos tres pilares la comprensión de las manifestaciones ideológicas de una sociedad. ¿Qué era lo que los mayas conocían y qué era lo que imaginaban respecto al mundo en el que transcurría su existencia? y ¿qué elaboraciones mitológicas les permitieron hacer frente a la tarea de la supervivencia en el bosque tropical? Ahora trataremos de acercarnos a estos problemas a través de las expresiones artísticas y los símbolos, una frase algo redundante puesto que todo arte está traspasado de símbolos.

Signos y significados en el arte maya

Las imágenes y los símbolos comunican su mensaje aun cuando el individuo receptor no tenga conciencia de ello. Ese mensaje, y todas las consecuencias que puede acarrear, están misteriosamente presentes por la imagen y en la imagen. No hay, por tanto, ninguna trivialidad en cada una de las miles de representaciones que han llegado hasta nosotros, formas, signos, señales, atributos, emblemas, marcas, expresiones, en fin, de un universo complicado que era preciso reducir, aprehender, ordenar, hacer perceptible y significativo.

Las estatuas o relieves, o cualquier otra de las representaciones de los poderes sobrenaturales o de los objetos sagrados, tienen la virtud de hacer presentes por simulación a tales fuerzas. Una imagen de la divinidad nunca es sólo una imagen, como en otras religiones, por muy respetable que sea el motivo de la obra plástica, sino, verdaderamente, la manifestación material, pero real y efectiva, del espíritu, la energía y la significación del personaje. Así, los dioses mayas tienen apariencias materiales y, digamos, formas esenciales. Pero en ambos casos son igualmente poderes que trascienden la experiencia inmediata o cotidiana del creyente, la que está relacionada con las condiciones del trabajo o con los vínculos familiares, aunque a veces esos poderes se cruzan con la práctica de la vida como trama y urdimbre en el telar.

La representación, ya sabemos, una manera del conocimiento, se imbuye de la esencia divina en un determinado momento de la «fabricación», o después, merced a fórmulas y ritos. Yo diría incluso que algunas de esas representaciones cobran toda su virtud significativa por el mero hecho de serlo, por tanto, la calidad de la representación es un asunto fundamental, la simulación debe ser perfecta, el artista hábil y poseedor de las condiciones personales requeridas para una tarea de tal responsabilidad. La palabra *k'uh* o *ch'uch* expresa lo mismo el concepto de divinidad que la representación o imagen del dios, que la sacralidad en sí. Estatuas de dioses son *k'uh*, pero también objetos y edificios, o personas como el rey. *K'uh* es la esencia de lo sagrado que tiñe, como el mana, a los seres sobrenaturales y a algunos que no lo son. Los portadores de la «esencia sagrada» son *k'uh*, un espacio o una ciudad, por ejemplo, o el cuchillo de los sacrificios de sangre, o los espejos para la adivinación y la necromancia. Y en maya no hay otra palabra para dios, sino *k'uh*, la culminación del concepto, la entidad sagrada por excelencia y la fuente de toda sacralidad.

En el arte maya los retratos de personas o dioses fueron vistos como manifestaciones extrasomáticas de identidades individuales de

éste o del Otro Mundo, con lo cual, la acción ejercida sobre esas imágenes tenía su eficaz contrapartida en los seres originales. Esto explica el tratamiento dado a estelas o figuras, a veces enterradas o fragmentadas deliberadamente. Algo muy parecido sucedía también en el antiguo Egipto, y el procedimiento se extendía a las palabras escritas, a las inscripciones (la escritura, como el arte, es la comunicación de ideas específicas en forma convencional por medio de signos visibles y permanentes, que pueden además tener valor estético, pero la evocación de acontecimientos, personas y cosas, a través de la escritura tiene los mismos efectos que los retratos o las representaciones escenográficas), y el principio generador de esos comportamientos es la magia. La magia maya es un permanente intento por comprender, dominar y canalizar, el soplo de vida oculto que impregna el entorno, la naturaleza, y la energía que radica en las cosas, en los pensamientos y en las situaciones. La magia es un sistema particular de razonamiento que infiltra la religión maya, y que quizás tiene su mejor exponente en las aventuras de Hunahpú e Ixbalanqué en el Popol Vuh. Prácticas mágicas, imaginería o escenografía mitológicas y acentuado simbolismo son las constantes en los vínculos de religión y arte a lo largo de la historia maya prehispánica.

También hay que distinguir entre un «personificador» y un «simulacro». En la religión maya el primero es un individuo, gobernante o sacerdote, que se arroga los atributos de un dios o fuerza sobrenatural, e interpreta el papel de ese poder para imbuirse de él, o para alegar su consustancialidad. El segundo, sin embargo, es la auténtica manifestación de esa fuerza, dios o espíritu, a través de un soporte humano o instrumental cualquiera; es decir, aquí la representación tiene como único fin el hacer próximo y material un aserto ideológico. Las preguntas, entonces, serían: ¿por qué los mayas imaginaban así a los entes sagrados? ¿por qué aceptaban la viabilidad, e incluso la conveniencia, de esa apariencia? ¿qué podían captar sus sensibilidades y sus mentes de aquello que los trascendía? y, finalmente, ¿por qué el predominio de los rasgos antropomorfos o zoomorfos? Indudablemente, los mayas antiguos «veían», «oían», percibían, en fin, cosas que nosotros ignoramos, otras las imaginaban o intuían a partir de sus experiencias y de sus reflexiones, y es asimismo irrefutable que creían posible y necesario representar esas cosas e ideas por las razones aducidas más arriba. Las formas humanas denotan algo casi universal: el hombre fue considerado aquí y allá la medida y el modelo, el igual a los dioses, y sólo ligeramente nublada su «visión», como afirma el Popol Vuh. Los rasgos animales, por su parte, indican el deseo de incorporar a los restantes seres de la creación en el *esque-*

ma sobrenatural, pues el Otro Mundo no es más que la proyección de éste, su reflejo distorsionado, y las potencias que lo pueblan un exceso de las mismas capacidades, como la tormenta tropical puede ser una guerra amplificada y la obra del dios del maíz el equivalente exagerado del trabajo del campesino en la milpa.

En la arquitectura se aprecia igualmente el sentido de las representaciones. El templo, por ejemplo, más que un espacio privilegiado para la relación de los hombres con los dioses, es un punto físico de ruptura de los límites entre la dimensión humana y la dimensión divina. El valor simbólico del templo-pirámide maya, complementario a su carácter de cosmograma (puesto que rememora la montaña originaria de los mitos y sugiere los tres pisos del cosmos), se encuentra en que pone de manifiesto la posibilidad de crear materialmente «puertas» de conexión y tránsito entre la realidad que los hombres perciben y la realidad que principalmente intuyen. Obviamente, cuando se traspasa ese umbral se produce el mismo viraje ontológico que en la obra cumbre de Lewis Carroll, pero sólo por situarse en él —ir más allá acarrea la muerte, verdadera o ritual— el vínculo con el más allá queda establecido, y el intercambio de mensajes resulta factible.

Los templos principales de Utatlán, la capital de los mayas quichés, autores del Popol Vuh en la época colonial, se alinearon con las estrellas de Orión los días 4 a 6 de diciembre de alrededor de 1150 d.C., que es más o menos la fecha de fundación de la ciudad. En Chichén Itzá, en el norte de Yucatán, se produce un curioso fenómeno luminoso durante los equinoccios: en las balaustradas del templo de Kukulcán, que reproducen artísticamente el cuerpo de una gigantesca serpiente, se forman unos triángulos de luz solar que se parecen a los que luce el ofidio más sagrado para los mayas, la culebra de cascabel. También en los equinoccios penetran los rayos del sol hasta lo más profundo del edificio llamado Satunsat, en Oxkintok. Y en la ciudad de Dzibilchaltún, en el famoso templo de las Siete Muñecas, el astro rey construye con su movimiento aparente formas luminosas en las paredes interiores. Otras muchas construcciones tienen parecidas asociaciones astronómicas, los conjuntos de Pirámides Gemelas de Tikal, el grupo E-VII de Uaxactún, el Caracol de Chichén Itzá o el Palacio del Gobernador de Uxmal. Lo que quiere decir que los mayas orientaban las estructuras arquitectónicas de las ciudades con el fin de representar los movimientos de los astros, de hacer participar a esos cuerpos celestes en el orden urbano, por ende en las actividades que se desarrollaban en esos lugares y en el significado de tales ceremonias. Hasta en el día de hoy los bailarines de las fiestas de Momostenango, en Guatemala, llevan plumas de guacamayo para

representar a la constelación de la Osa Mayor, lo que demuestra el arraigo de las asociaciones cosmológicas en la tradición cultural.

La mayoría de las ciudades mayas del norte de la península de Yucatán tiene una traza que se acomoda a un gran eje norte-sur, por lo general ligeramente inclinado al este. Algunos investigadores piensan que ese eje refleja la importancia del culto a los antepasados, la línea de descendencia que otorga legitimidad a los gobernantes. El norte se relaciona con el cielo y el sur con el inframundo, es, por tanto, el *axis mundi*, la vía de comunicación de los pisos cósmicos, el papel que desempeña el propio rey, a menudo llamado en las inscripciones *bacab*, sostenedor del cielo, y representado en las estelas que son, en sí, pilares y ejes, clavados en la tierra y alzados a los cielos. La preferencia por el eje norte-sur en la planificación urbana se contrapone a la de otros lugares que optaron por el eje este-oeste que es, lógicamente, el de la trayectoria solar (véanse Ashmore y Sabloff, 2000).

Pocas son las esculturas mayas que no poseen algún elemento perteneciente al campo religioso. A menudo son los atributos de los gobernantes allí representados, cabezas de dioses en el tocado, o en el vestido, o bien símbolos diversos que remiten a los significados cósmicos tan cercanos a la función real. Más raramente se intuye una referencia mitológica. Pero hay también algunos casos en los que la escultura toda está destinada a materializar la idea de una fuerza sobrenatural, por lo general de acuerdo a patrones antropomorfos, ocasionalmente zoomorfos. Igualmente, algunas obras reproducen ritos religiosos en los que suelen estar implicados personajes del más alto rango. El origen de estas tendencias se debe situar en la costa del Pacífico de Chiapas y Guatemala, seguramente en los siglos anteriores a la Era cristiana, y el sitio prehispánico sobresaliente es Izapa, un yacimiento que ha dado la mayor cantidad de estelas con escenas religiosas que se conoce. Izapa pertenece a la cultura protomaya periférica, sus manifestaciones distan mucho de la civilización que estaba surgiendo en El Petén por la mismas fechas, en Nakbé o El Mirador, sin embargo, en sus esculturas, en la estela 1, en la estela 3 o en la estela 5, encontramos ya elementos, símbolos y actitudes, típicos de la tradición religiosa que compartirá casi toda Mesoamérica y que expresará brillantemente la civilización de la península de Yucatán.

Quizás el lugar donde la escultura religiosa sea más visible es Palenque, lo que puede deberse también a su abundancia y el buen estado de conservación. Los paneles esculpidos del Grupo de la Cruz, que ornamentaban los santuarios interiores de los templos, tienen todos claros elementos religiosos, desde una buena efigie del dios del sol en el templo del mismo nombre a sendas imágenes simbólicas

del cosmos en los templos de la Cruz y de la Cruz Foliada. En la llamada Lápida de la Creación, que pertenece también al siglo de oro palencano, desde el 630 al 750 aproximadamente, se representaron dos personajes enmarcados en una ventana cuatrilobulada que puede hacer referencia al interior de la tierra. En la magnífica lápida que tapaba el sarcófago del rey Pacal se esculpió en bajorrelieve una síntesis de la doctrina de la regeneración cósmica, con el soberano difunto como pretexto y protagonista. En la cripta donde ese sarcófago se depositó se plasmaron asimismo en relieve las teorías de la sucesión y la legitimidad dinástica, manifiesto que aparece ahí, y en otros edificios de la ciudad, inseparable del culto religioso a los antepasados, sustancial en el pensamiento maya como lo fue en la antigua China.

Por otra parte, numerosos relieves de estuco que cubren las paredes de los templos y palacios de Palenque describen ceremonias en las que está involucrada la familia real, ritos político-religiosos notables porque la danza es un rasgo importante y porque con frecuencia se ve a la divinidad llamada Kauil (dios K o dios del Cetro Maniquí) en los brazos de los celebrantes, como señal de poder y legitimidad pero también indicando la relación parental de los gobernantes con esa potencia sobrenatural, con la que se identificaban hasta llegar a la transmutación o a una auténtica doble personalidad.

Otro ejemplo interesante es el de la ciudad yucateca de Oxkintok, donde se da el excepcional fenómeno de contar con cinco esculturas que representan divinidades (véase Pablo, 1991). Dos de esas esculturas son exentas y han sido catalogadas como la miscelánea 44 y la miscelánea 50. La primera es una estatuilla sin cabeza de la diosa Ix Chel en su advocación de señora de la tierra y de la muerte; fue encontrada bajo una banqueta del Palacio Ch'ich (CA-7) del grupo Ah Canul, en el sureste de la ciudad. La segunda es también una estatuilla, esta vez del denominado dios Gordo, un ser muy poco conocido y con muy escasas representaciones, pero que aparentemente fue objeto de culto en el norte de la península. Esa figura fue hallada a los pies de la pirámide CA-4 y pudo ser un ídolo venerado en el templo superior de la construcción, pero lo que resulta especialmente significativo es que en el vecino Palacio Ch'ich había una columna esculpida en altorrelieve con la imagen del mismo dios Gordo, la columna nº 2 que ahora se encuentra en el Museo Nacional de Antropología de México D.F. También a lo largo de las excavaciones llevadas a cabo en la ciudad prehispánica por la Misión Arqueológica de España en México se encontró un bloque de piedra, del tamaño aproximado de un sillar de construcción, en el que se representó en



En el llamado tablero de los esclavos el gobernante recibe los símbolos de su rango. Arte escultórico de Palenque.

relieve el rostro del dios del sol Kinich Ahau, es la miscelánea 48 y salió a la luz en otro palacio no muy distante del CA-7.

Finalmente, el equipo español descubrió una laja de piedra, seguramente una estela, clasificada como la estela 27 de Oxkintok, en la que se había labrado en bajorrelieve la figura de un curioso personaje que parece caminar apoyado en un largo bastón. El tocado que porta, sin duda un enorme sombrero de plumas, identifica a este ser como el importantísimo dios L, señor del inframundo maya, bien conocido por los iconólogos pues forma parte de muchas escenas pintadas en la superficie de la vasijas clásicas. Si la atribución es correcta, ésta sería una de las dos únicas representaciones del dios L como moti-

vo exclusivo de esculturas monumentales, la otra se encuentra precisamente en el grupo de la Cruz de Palenque. El asunto adquiere mayor importancia todavía si se tiene en cuenta que sólo se conoce el nombre de uno de los reyes de Oxkintok, el llamado Olas, y que este personaje de comienzos del siglo VIII fue representado en vasos de cerámica del estilo Chocholá con atuendo de jugador de pelota y con el tocado característico del dios L. Lo que quiere decir que el gobernante supremo de la ciudad personificaba al dios del inframundo cuando realizaba el rito de conservación del universo que denominamos juego de pelota. La deducción natural es la preeminencia de esa divinidad en los cultos religiosos de Oxkintok, incluso es posible que fuera el dios patrono del sitio, o que la propia urbe simbolizara total o parcialmente el Xibalbá regido por el dios L.

Otras esculturas de carácter principalmente religioso pueden ser los ya mencionados dinteles 15 y 17 de Yaxchilán, y también el 25, o la estela 40 y el trono 1 de Piedras Negras, la estela 13 de Seibal, el panel nº 2 de la colección Dumbarton Oaks y la mayor parte de los altares de Quiriguá y de Copán. Por cierto que, en esta última ciudad, como ya sabemos, la expresión de los mitos cosmológicos no se limita a las esculturas de bulto redondo, sino que se extiende por las fachadas de las estructuras arquitectónicas, y en las denominadas Tribuna de Espectadores (estructura 10L-11) y Escalinata de los Jaguares, como en la cámara interior del edificio 10L-22, y en el que lleva la sigla 9N-82, aparecen sendos cosmogramas o personajes mitológicos relacionados con la imagen del universo. Del friso del Templo 22 procede seguramente el magnífico busto de hombre joven que algunos autores han identificado como el dios del maíz.

Los ejemplos de escultura arquitectónica de carácter religioso superan ampliamente los de obras exentas. Es probable que tal hecho tenga su explicación en la necesidad de identificar las construcciones, o de colocarlas bajo determinadas advocaciones sagradas. Numerosos edificios del estilo Chenes, y casi todos los del estilo Puuc, tienen ornamentación escultórica de tipo religioso. Y si tomamos en consideración los relieves en estuco, la cifra crece notablemente. Los mascarones con la efigie del dios solar Kinich Ahau abundan en lugares como Kohunlich, y otras veces son representaciones de la montaña sagrada del origen del mundo —cuyo signo glífico los epigrafistas leen *witz*—, o del planeta Venus. Ciudades grandes o pequeñas, Tikal, Cerros, Comalcalco, Hochob, Ek Balam, Uaxactún, Balamkú, Toniná, Calakmul o Edzná, poseen muchos de tales mascarones, por lo general de grandes proporciones, u otros relieves mitológicos de estuco de tipo escenográfico. En fin, puede afirmarse que los vestigios del

pensamiento religioso de los antiguos mayas son tan abundantes en el catálogo de su escultura como las mismas huellas arqueológicas de las actividades culturales de toda índole.

Más difícil es mencionar esa clase de vestigios en la pintura mural. No porque allí se omitieran, sino debido a la gran destrucción que han sufrido tales manifestaciones artísticas. Los restos bien conservados se cuentan con los dedos de las manos, pero las escenas magníficas de los murales más importantes, los de la estructura 1 de Bonampak, están teñidas de religiosidad: hay muchos signos sagrados pero, sobre todo, la acción descrita constituye un ritual que trasciende lo político. Los señores nobles se preparan para la batalla, la llevan a cabo y, a continuación, torturan y sacrifican a los vencidos; todo ello con la música, la danza y los elementos diversos que son típicos de las ceremonias religiosas.

Pero sin duda el mural más interesante de todos los conocidos es el de la pequeña ciudad de San Bartolo, en Guatemala. Lo es por su fecha, en el Clásico Predinástico (hacia el 100 de nuestra Era), que impone un sustantivo retraso temporal para el inicio de las artes monumentales en las tierras bajas, ya que la obra es de una calidad y una madurez extraordinarias. En el friso de una habitación se ha pintado con gran viveza y realismo un episodio relacionado con el ciclo mitológico del dios del maíz. Así lo interpreta al menos el iconógrafo Karl Taube, aunque existen figuras y símbolos en la escena que sobrepasan lo que se sabe alrededor de esa divinidad. La enorme complicación de los atributos y atuendos de las figuras, la riqueza de los ornamentos, y la aparición en época tan temprana de los zoomorfos localizadores del tipo de Izapa —los personajes están sobre un suelo que es el cuerpo de una larga serpiente— indican la irrefutable antigüedad de la tradición religiosa clásica, que se muestra ya totalmente formada en las décadas en torno al nacimiento de Cristo.

Otras pinturas murales dignas de mención, aunque la mayoría de fecha postclásica, se encuentran en la costa del Caribe. Tancah, Tulum, Xelhá y Santa Rita Corozal son algunos de los sitios en los que encontramos frescos religiosos de importancia. Los de Tulum son muy conocidos, su estilo es el mismo de los libros de corteza pintados, y los personajes representados en las paredes de las modestas estructuras arquitectónicas son los dioses del panteón tardío, bien identificados a través de esos códices y de las crónicas españolas. Los de Santa Rita, en Belice, fueron realizados en un estilo internacional que recuerda al lejano arte de la Mixteca mexicana, sobre todo el de los códices como el Laud, pero las figuras y los símbolos pertenecen igualmente al discurso teológico maya.

No es exclusivo de los mayas el hábito de pintar las vasijas de cerámica, de uso ritual o para el ajuar de los palacios, con escenas mitológicas. Sólo en América hicieron algo similar los mochicas peruanos o los mixtecos del altiplano mexicano, por citar únicamente dos ejemplos notables, y también lo hicieron los griegos y otros pueblos del Viejo Mundo antiguo. Pero la vocación narrativa de los mayas, la diversidad y fuerza de sus escenas, la calidad de sus maestros artesanos, es difícil de encontrar en otros lugares. Sería muy larga la enumeración de las principales vasijas con decoración de tema religioso, Michael D. Coe publicó hace años un precioso catálogo con las cerámicas de una exposición, casi todas ellas de tema religioso (Coe, 1978), entre las que sobresalen las de las páginas 16-21, 28-30, 34-38, 76-82 y 106-110. La número 1 es quizás la más famosa y bella de todas las cerámicas pintadas de los antiguos mayas: se trata de una escena que transcurre plácidamente en la corte subterránea del dios L, personaje entronizado que es atendido por una serie de atractivas muchachas; en un lateral de la escena, sin embargo, unos terribles seres enmascarados están llevando a cabo la decapitación de un prisionero atado.

Finalmente, debo mencionar los libros mayas prehispánicos conocidos como códices Madrid, París, Dresde y Grolier. Son todos de época tardía, pues del período Clásico no ha quedado nada, a pesar de que debieron existir bien nutridas bibliotecas en las grandes urbes del Petén. El terrible clima del trópico, la destrucción sistemática llevada a cabo por los colonizadores españoles, y la nefasta tarea de los saqueadores modernos, parece que han acabado con la esperanza de hallar algún libro más. No es posible, por tanto, dado lo escaso de la muestra, afirmar cuál era el contenido de la mayoría de estos documentos escritos y pintados con escenas. De los que se han conservado, realizados entre el siglo XIII y el XV, aprendemos mucho sobre los conocimientos astronómicos de los mayas del Postclásico, puestos, naturalmente, al servicio de la religión. Y quizás podemos extrapolar esa información, sin demasiado riesgo, al período anterior. Los códices son descripciones de ceremonias relacionadas con el calendario, repertorios augurales basados en las cargas del tiempo, un recurso mnemotécnico para los sacerdotes y un registro de la doctrina tradicional. En ellos tenemos el mejor catálogo de divinidades, con efigies, nombres, atributos, títulos y hasta funciones. Por eso hay quien afirma que, dado que ese panteón completo y detallado no es evidente hasta el período Postclásico, en épocas anteriores los mayas no debieron ser teístas, sino vagamente animistas. Ya he probado que existen representaciones de dioses en el Clásico, y no me cabe ningu-



Las estelas de Izapa presentan algunos símbolos fundamentales de la religión maya a principios de la era cristiana.

na duda de que si se hubiesen conservado libros de los siglos VII u VIII tendríamos parecidos retratos de esas fuerzas sobrenaturales. Tampoco quedan en pie en España muchas iglesias visigóticas, y eso no nos autoriza a negar el cristianismo de aquellas gentes medievales, porque hay indicios suficientes para afirmarlo rotundamente. En muchas escenas pintadas en cerámica clásica se ven escribas junto a sus libros de mediano o gran tamaño, a menudo con tapas de piel de jaguar. Están en las cortes y cerca de los gobernantes, de donde se deduce que los libros, con o sin contenido religioso, formaban parte del protocolo cortesano, de los rituales palaciegos, bien porque se escribían los dictámenes reales o porque se recitaban fórmulas establecidas, o porque se consultaban los augurios antes de tomar las decisiones de gobierno. Incluso hay un magnífico libro presente junto al trono del dios L en el inframundo, pintado en el vaso Princeton.

Desgraciadamente, los arqueólogos no han logrado rescatar en las excavaciones alguno de estos documentos. Sabemos que se colocaban en algunas tumbas, probablemente debido a que el ocupante

había sido un sacerdote o escriba, o bien para facilitar el viaje al más allá a los miembros de la nobleza, pues se han apreciado huellas de libros entre los ajuares, a veces una informe masa de papel de corteza imposible de recuperar o de interpretar. Como resulta increíble que no hubieran llegado a España más ejemplares de estos documentos, por mera curiosidad de los soldados o funcionarios que los pudieron ver en Centroamérica, que los incorporaran a su equipaje de vuelta a la patria como un recuerdo o pensando en venderlos aquí a cualquier erudito, tal vez en alguna ocasión aparezca otro códice en un caserón rural, entre los papeles de un monasterio o mezclado con los bártulos del remate de una herencia.

Una selva de símbolos

Creo firmemente que una de las mejores vías hacia el pensamiento religioso de los antiguos mayas es la del simbolismo. Coincido con Eliade y Kitagawa (1986, 128-135) en que el mundo «habla» a través de los símbolos, y que el símbolo no es un mero reflejo de la realidad objetiva sino que revela algo más profundo y más básico. Los autores citados enumeran los diferentes aspectos de este proceso:

1. Los símbolos religiosos pueden revelar una modalidad de lo real, o una estructura del mundo, que no es evidente en el nivel de la experiencia inmediata.

2. En las civilizaciones arcaicas los principales símbolos son siempre religiosos porque apuntan a algo *real* o a la *estructura del mundo*, puesto que en esas culturas lo *real* —es decir, lo poderoso, lo significativo, lo viviente— equivale a lo *sagrado*.

3. Una característica esencial del simbolismo religioso es su *multivalencia*, su capacidad para expresar simultáneamente una serie de significados cuya relación no es evidente a primera vista (por ejemplo, el simbolismo de la luna revela una cierta concordancia o afinidad entre los ritmos lunares, el devenir temporal, el agua, el crecimiento de las plantas, el principio femenino, la fertilidad, la muerte y la resurrección, el destino humano, y hasta el arte de las hilanderas).

4. El símbolo es capaz de revelar una perspectiva en la cual las realidades heterogéneas pueden articularse en un todo o aun integrarse dentro de un «sistema»; en otras palabras, el símbolo religioso permite al hombre encontrar una determinada unidad en el mundo y, a la vez, descubrir su propio destino como parte integrante de aquél.

5. Quizás la función más importante del simbolismo religioso es su capacidad de manifestar situaciones paradójicas, o aspectos contradictorios de las realidades últimas, de otro modo totalmente inexpresables (por ejemplo, la serpiente con plumas en Mesoamérica, símbolo de la unión de los contrarios).

6. Es necesario señalar el valor existencial del simbolismo religioso, es decir, el hecho de que un símbolo siempre señala una realidad o una situación en la que se encuentra comprometida la existencia humana; además, el símbolo traduce una situación humana a términos cosmológicos y viceversa, o bien, más precisamente, revela la continuidad entre las estructuras de la existencia humana y las cósmicas. Descifrar correctamente el mensaje de los símbolos religiosos implica la apertura hacia el espíritu y, por último, un acceso a lo universal.

Como sucede en otras culturas de la Antigüedad, los mayas prodigaron los símbolos en sus manifestaciones artísticas. Es lógico, el arte maya es un arte conceptual, el artista no representa lo que ve, sino lo que piensa respecto a lo que ve. No trata de hacer una crónica de la sociedad en la que vive, sino de reproducir los principios sobre los que esa sociedad se asienta. Por ejemplo, un axioma fundamental de la ideología religiosa centroamericana es el célebre postulado de los alquimistas: lo que hay arriba es como lo que hay abajo. Es decir, las tres dimensiones de la realidad, el cielo, la superficie de la tierra y el inframundo, se reducen a dos, el lugar donde habitan los hombres vivos y el lugar donde habitan los hombres muertos. El cielo y el inframundo son las dos caras de una única moneda, el día y la noche de una sola realidad. ¿Cómo expresar esta idea? Simbolizando el cielo con pájaros diurnos y el inframundo con pájaros nocturnos, la guacamaya y el búho, por ejemplo. O colocando espejos en los contextos adecuados, puesto que el cielo de la noche viene a ser un reflejo del mundo subterráneo. O trocando el orden de una inscripción o de una escena, ya que el espacio superior del universo es la imagen invertida del espacio inferior.

El orden de los símbolos

Voy a mencionar a continuación brevemente algunos de los símbolos que ocupan un lugar destacado en el arte religioso de los antiguos mayas, empezando por los que vinculan la institución de la realeza y el ámbito político en general con las fuerzas superiores del cosmos.

El llamado «dios bufón» es la cabeza de un extraño ser grotesco rematada por tres puntas lacias que recuerdan vagamente a los go-

rros que lucían los bufones de las cortes medievales europeas. Es una banda o diadema que llevan a modo de corona o emblema de poder los *ahauob* mayas, según se aprecia en las representaciones artísticas. Pero nunca se ha encontrado un objeto íntegro de tal clase en las excavaciones, aunque sí hay pequeñas piezas de piedra, usadas quizás como colgantes, por lo común de jade, que reproducen esta supuesta deidad patrona. Parece que el origen del símbolo está en el Clásico Predinástico, y es posible que las tres puntas hagan referencia a los tres niveles del mundo en los que imponía su autoridad el soberano. No obstante, hay quien opina que se trata de una planta con tres hojas. El nombre jeroglífico de este aparente ser sobrenatural del que se sabe muy poco es, según algunos epigrafistas, *Hu'unal*.

El llamado «cetro-maniquí» es un insignia de poder que los reyes suelen ostentar en la mano de su brazo derecho doblado en ángulo recto. El cetro reproduce un figura antropomorfa de rostro fabuloso y una pierna reemplazada por una serpiente. Esta pierna serpentina, que es el mango por donde los reyes agarran el objeto, suele ser la derecha. El ser sobrenatural, indudablemente ligado a la institución de la realeza, ha sido identificado como el dios K, o Kauil, pues luce los atributos de ese personaje: extraño apéndice nasal, frente alta atravesada por un hacha o una antorcha humeante, espejo o signo *akbal*, y naturaleza ofídica. Puede ser un dios protector de las dinastías reinantes, como parece ser el caso evidente en Palenque, y para algunos autores el dios del rayo y de las tempestades. Enarbolando el rey al dios K se erige en portador de la fuerza del rayo, dominador de las tormentas, dador de la lluvia y de la fertilidad.

Muchos gobernantes mayas sujetan con los dos brazos en estelas y otros relieves un interesante objeto que ha sido llamado «barra ceremonial». Se trata de una banda que cruza el pecho del rey y en la que se han inscrito los glifos de los principales cuerpos astrales, sobre todo, el cielo, el Sol, la Luna, Venus, Marte o Mercurio. De los extremos de la banda surgen dos cabezas de seres sobrenaturales que a veces son reconocibles como los dioses Kauil, Kinich Ahau o Itzamná. No es difícil deducir que esa «barra ceremonial» representa el firmamento, que los seres que asoman por los extremos son divinidades principales de ese ámbito, y que la acción de sujetar el objeto equivale a afirmar el dominio sobre la dimensión superior del cosmos: el rey, que es como el sol, es el hijo del cielo, y el cielo mismo le concede sus favores para beneficio de los habitantes de la tierra.

El cetro-maniquí confiere legitimidad porque representa el origen divino de las dinastías; la barra ceremonial confiere la delegación divina en los asuntos terrenales pues representa los poderes del cielo.

Además, la serpiente es un símbolo del sol (algunos pueblos piensan que el ofidio mira directamente al astro), y el rey lo es igualmente. El espejo que lleva el dios K en la frente puede ser también un símbolo solar, como en Egipto, donde el disco del espejo representaba al sol y, por ello, cuando el faraón miraba al espejo se veía reflejado en el rostro de su padre.

El dios del sol, Kinich Ahau, está muy especialmente vinculado a la realeza. Su efigie, en forma de figurillas de jade o de máscaras, acompaña al ahau en las representaciones o en la tumba. Es algo muy lógico, puesto que, como acabo de afirmar, el poder absoluto del monarca se fundamenta en buena medida en su identificación con el sol: da la vida y la fertilidad, da calor y constituye la luz y el día de sus súbditos, señala el paso del tiempo con los ritos y ceremonias apropiados y, lo más significativo, muere y renace, señalando el camino hacia la perpetuación de la existencia. Si la relación del ahau con el cielo recuerda a la cultura china, la relación con el sol recuerda a la cultura egipcia, lo que permite establecer un modelo para el poder despótico de estos personajes.

En algunos relieves, sobre todo en dinteles de Yaxchilán, los miembros de la casa real asisten a la aparición de un reptil sobrenatural que ha sido llamado «serpiente de la visión». De las fauces abiertas de ese gigantesco ofidio sale un ser humano que, muy probablemente, es un antepasado de los gobernantes. La escena sugiere que el rey o la reina entran en trance después de herirse con espinas o lancetas e ingerir drogas, entonces tienen una visión que les permite comunicarse con sus ancestros divinizados. La serpiente simboliza el ámbito en el que esos antepasados residen, el mundo subterráneo por lo general, o bien, ocasionalmente, el cielo. Obviamente, esta serpiente no es común, puede llevar plumas en el cuerpo, o una cabeza adicio-



Un rey maya ante un espejo mágico en una cerámica clásica.

nal en el extremo, incluso una curiosa barba. Pertenece a la categoría de los dragones mesoamericanos, cuya tipología ilustra muy bien las ideas cosmológicas de los pueblos del área.

También relacionados con las visiones están los utensilios del enema ritual. Determinadas vasijas conteniendo el líquido estupefaciente, las jeringas con las que se administraba, habitualmente caracolas que se insertaban en el ano, o incluso la posición arrodillada e inclinada, como la de los musulmanes durante sus rezos, son elementos suficientes para simbolizar la acción ritual del contacto con los dioses o los antepasados. En las cerámicas escenográficas clásicas aparece a veces el dios N, que es uno de los regentes del inframundo, acompañado de un nutrido harén femenino, recibiendo los enemas. Las mujeres son las que colocan y sujetan la cánula y las que dosifican el líquido. El conjunto sugiere, desde luego, que la práctica conduce a la comunicación con el reino subterráneo, lugar donde se halla el conocimiento y el secreto de la vida perdurable.

Al describir a la «serpiente de la visión» he mencionado los perforadores con los que los personajes reales se extraen sangre del cuerpo. Puede ser una espina de mantarraya, una lanceta de sílex u obsidiana, o quizás otro material, pero en algunos casos el objeto aparece muy adornado y con un mango con el rostro de un ser sobrenatural que lo personifica. Es decir, el perforador fue seguramente sacralizado o divinizado en sí, muy especialmente el que servía para agujerear el pene de los reyes o las orejas de las reinas. El objeto simboliza la potencia genésica de los miembros de la familia real y la tarea que tienen encomendada de conservación del universo, alimentando con la energía de su sangre los sagrados mecanismos cosmológicos.

Raro es el caso de la representación de un monarca maya en la que no esté presente el «yelmo de semblantes divinos». Es un tocado de grandes dimensiones que incorpora distintos elementos, incluidos penachos de plumas, pero sobre todo una torre de mascaras de personajes sobrenaturales. Por lo general están vistas de perfil y es muy difícil identificar a los seres allí aludidos, aunque no cabe duda de que se trata de aliados y protectores del ahau, quizás fuerzas patronas de su ciudad-estado o de su linaje o dinastía. A veces se reconoce al dios del sol, o a algún ser conectado con los ciclos temporales. Tales tocados debieron existir realmente, y seguramente eran confeccionados con materiales poco pesados y de sencilla acomodación, de manera que el rey pudiera en todo momento preservar la dignidad de su cargo sin hacer difíciles equilibrios con la enorme estructura que llevaba en la cabeza.

Además de la diadema del «dios bufón» y del «yelmo de sem-

blantes divinos», hay otras coronas que simbolizan la realeza, como la de placas de jade que vemos en algunos relieves de Palenque, pero la más llamativa para mis intereses actuales es la que cuenta con alguna referencia a la pareja de personajes mitológicos conocida como los gemelos divinos. Cuando estos seres, llamados en el Popol Vuh Hunahpú e Ixbalanqué, aparecen en la cerámica policromada es frecuente que lleven una suerte de aderezo o cinta ciñéndoles la cabeza, tal presea indica realeza y sacralidad, y en ocasiones forma parte del atuendo de los *ahauob*, de hecho la palabra *ahpu*, que forma parte del nombre del más importante de los gemelos, es equivalente a la palabra *ahau*, y podemos sospechar con fundamento que los reyes mayas personificaban esporádicamente a Hunahpú (Hun Ahau, en glifos clásicos), al que veneraban de manera especial.

Los gobernantes supremos, y otros individuos de su corte, lucían espejos pendientes de su cuello o sujetos a la vestimenta. El simbolismo del espejo es de gran riqueza en la cultura maya (véase Rivera, 2004), como lo había sido en la precedente cultura olmeca. Mediante espejos los reyes se ponían en contacto con el reino de los muertos, viendo en su bruñida superficie a los dioses o a los antepasados, y los augurios para su reinado o las circunstancias de futuros acontecimientos. El espejo de pirita u obsidiana simbolizaba la muerte y el inframundo, por eso era también un objeto típico del equipamiento de los guerreros o de la parafernalia de los sacrificios y, por supuesto, de los ajuares de las sepulturas. El dios K llevaba en ocasiones un espejo en la frente, donde surgía el fuego del rayo, al igual que el dios mexicano Tezcatlipoca, cuyo nombre significa «espejo que echa humo», lo llevaba en lugar de uno de sus pies.

En el libro *Courtly Art of the Ancient Maya* (Miller y Martin, 2004, 46) se reproduce un vaso cilíndrico del Fine Arts Museum de San Francisco con una escena de corte en la que un espejo habla al gobernante que le mira. Es, evidentemente, una especie de conversación entre varios miembros de la élite y el objeto mágico. Es decir, se trata de un ejemplo excelente del uso oracular o adivinatorio de los espejos, y el origen de ese conocimiento se encuentra invariablemente detrás de la bruñida superficie del objeto reflectante, en el inframundo.

En las excavaciones llevadas a cabo en los años noventa en la ciudad petenera de Topoxté por un equipo germano-guatemalteco, se descubrió una tumba del período Clásico en una cueva artificial subterránea; en ella había un magnífico espejo circular de pirita con una banda de glifos en el borde, entre los cuales estaba el nombre del difunto poseedor del objeto.

En el panel superior de la fachada del edificio HSub-3 de Uaxactún, también en el Petén de Guatemala, hay una figura felínica en relieve, un gran mascarón de más de 2 metros de altura que lleva dentro de sus fauces una cara antropomorfa, la que a su vez porta en la boca una extraña placa con dos bandas diagonales, considerada por los especialistas como una versión primaria del glifo espejo. Dado que estos mascarones felínicos se supone que son representaciones del inframundo, y sus fauces abiertas una suerte de cuevas que conducen al país subterráneo, el espejo en la boca es muy significativo, es un símbolo obvio de esa otra realidad (véase Laporte y Valdés, 1993, 108).

En los alrededores del siglo XVI los mayas cakchiqueles se comunicaban con una piedra sagrada de obsidiana llamada Chay Abaj, la cual, según parece, poseía cualidades proféticas. Posiblemente era uno de los espejos negros recordados en la tradición prehispánica del Mayab del altiplano. A los espejos se les consideraba pasadizos que conducían al mundo sobrenatural , aunque hay algún autor que cree que el espejo señala a los dioses en general, debido seguramente a que llevan su jeroglífico con frecuencia en brazos o piernas. Más bien indica entonces que esos seres sobrenaturales moran en el inframundo, o que pasan allí largas temporadas, o que, sencillamente, su naturaleza es telúrica.

Asociado asimismo con el poder de los reyes está el símbolo de «las tres hachas». Son tres hachuelas de piedra que los gobernantes portaban colgando del cinturón. Se ven en los relieves de las estelas y se han encontrado en tumbas como la del Satunsat de Oxkintok. Es más frecuente en el Clásico Temprano que en el Clásico Tardío, aunque hay en todas las épocas. Probablemente indica el dominio del ahau sobre los tres ámbitos del universo, un dominio relacionado con la fuerza de las tormentas tropicales; el hacha simboliza el rayo, y el rayo es la manifestación del extraordinario poder de los dioses celestiales.

Pero quizás el símbolo más extendido, el más perdurable, puesto que aún hoy forma parte de las lenguas mayas del altiplano y de las tierras bajas, y el que tiene una aplicación universal en el arte prehispánico, es el llamado *pop*, el símbolo de estera. Es un tejido de aspas entrelazadas que puede ser grande o estar reducido a una sola unidad, una especie de cruz de san Andrés en un lazo más o menos estilizado, como en el jeroglífico T664. Esa cruz en sí misma simboliza el mundo y el sol que le da forma y existencia, puesto que muestra cuatro puntos direccionales y otro central, y de ahí seguramente, con cierta elaboración gráfica, pasó a expresar el poder en abstracto, bien



Este detalle de una cerámica pintada muestra el inminente sacrificio del niño jaguar a manos del dios Chac.

el de los dioses y los reyes o el de las asambleas de notables en cada comunidad. Por eso la palabra forma parte de muchas frases que hacen referencia al gobierno y la autoridad, a las vías para ejercerlo o a los lugares de donde proviene, además, claro, de ser el nombre del primer mes del calendario solar *haab* de 365 días. Basta un pequeño signo de estera para que podamos afirmar que se está haciendo referencia al poder político, y en el Clásico, por lo general, a los *ahauob*. De hecho, los reyes suelen llevarlo en el tocado o en algún lugar de la vestimenta. En Oxkintok se descubrió un pequeño aposento que había sido decorado con un diseño de estera pintado en el estuco del pavimento, lo que llevó a suponer que allí estaban enterrados algunos de los que detentaron el poder en la ciudad, y las excavaciones corroboraron tal hipótesis. En las cerámicas pintadas se ve a los dioses Itzamná y Chac con el signo aspado o de bandas cruzadas (el glifo T552 del catálogo de Eric Thompson, ligeramente distinto de la verdadera estera, que es el T551 o el T615) en la frente o en el cinturón. Es un símbolo que ha sido descrito con bastante minuciosidad por Francis Robicsek (1975).

Cualquiera de los utensilios del juego de pelota simboliza esta contienda ritual, y por ende su sentido religioso más profundo. Los deportistas reproducían el momento culminante de la creación en que el sol se puso en movimiento, originando el tiempo y la vida. El vaivén de la pelota actualizaba en la ceremonia el itinerario solar

entre el cielo y el inframundo, y tal vez el de la luna y otros cuerpos celestes como Venus, consiguiéndose así que la dinámica del cosmos no se detuviera ni fuera interrumpida por otras fuerzas negativas. A veces, sin que se sepa a ciencia cierta cuándo ni porqué, el juego terminaba con un sacrificio por decapitación, que quizás propiciaba la vida sobre la tierra o alimentaba a los astros del firmamento. Esa peripecia, por cierto, constituye el episodio central del Popol Vuh, donde los gemelos divinos y los señores de Xibalbá dirimen en el patio de juego su decisiva pugna entre la luz y las tinieblas. La pelota es el símbolo principal, y también los deflectores que protegían el pecho de los jugadores, o las rodilleras, o el cuchillo para la decapitación. Los reyes jugaban mucho a la pelota, como responsables que eran del orden universal, y encarnación mortal de los demiurgos, y se les representa a menudo con la indumentaria adecuada, pero no hay noticias fidedignas de muertes de soberanos en la cancha.

Uno de los símbolos más comunes y significativos de la iconografía prehispánica del sur de Mesoamérica es el de la cavidad. Es una cavidad que se representa como un espacio limitado por altas paredes, un lugar profundo al que se desciende por escarpados farallones, a veces escalonados o aterrazados. Más sencillamente, es una gran V, una hendidura situada en un determinado icono, o incluso en un glifo. Obviamente, se trata de un cañón o desfiladero, una imagen conceptual que permitía imaginar el camino hacia el interior de la tierra, tal como está descrito en el Popol Vuh, donde se habla de quebradas y barrancos. Ése es el famoso «portal» que pone en correspondencia el mundo de arriba y el mundo de abajo, las dos mitades de la realidad cósmica separadas por la superficie de la tierra en la que habitan los seres humanos. El «portal» tiene otras formas de representación: mandíbulas abiertas de un monstruo, por ejemplo en la entrada de ciertos templos, parte superior hendida del caparazón de una tortuga, fila de tapas de bóveda de un edificio (el punto central, especialmente), y, desde luego, el juego de pelota cuyo perfil reproduce fielmente el desfiladero antes mencionado, que se va estrechando a medida que se hace más hondo. Por ahí emerge el dios del maíz de las profundidades —como lo hace la planta, que brota del interior de la tierra—, a veces por la brecha abierta por su colega el dios Chac. Por ahí también pasa el *kuxan sum*, que es la cuerda-cordón umbilical que une, relaciona y comunica, a los seres vivos con sus antecesores muertos, con esos antepasados de los que reciben los gobernantes el poder, la legitimidad y el conocimiento, pues ese cordón transmite la sangre, la vida y el grado de parentesco. Es el *axis mundi*, el árbol cósmico, la estela, el centro, el ónfalos. Por eso el juego de pelota es

una metáfora del inframundo, y así la pelota representa a los astros que entran y salen del interior de la tierra (muy especialmente el sol, de ahí que muchos juegos de pelota sean construcciones orientadas norte-sur, señalando el camino anual del astro rey). Ya sabemos que el Popol Vuh lo deja muy claro: hay juegos de pelota sobre la tierra y debajo de la superficie de la tierra, y la actividad de los jugadores es la que produce la comunicación o llamada, que oyen y atienden los señores de ese país de sombras. Hunahpú e Ixbalanqué se zambullen en Xibalbá y emergen de allí convertidos en el sol y la luna, y cada vez que el sol o la luna desaparecen del firmamento visible reemprenden su viaje por el mundo subterráneo, del que vuelven a salir luego de superar terribles pruebas, y así sucederá ininterrumpidamente hasta que el tiempo del universo se agote y la destrucción se abata sobre todo lo creado.

Muchos de los símbolos religiosos principales provienen del ámbito vegetal, lo que no puede extrañar al tratarse de una civilización de la selva. Quizás el más célebre es la ceiba (*Ceiba pentandra*), un árbol muy característico del sureste de Mesoamérica, fácil de distinguir por el aspecto verdoso y espinoso del tronco y por la hermosa copa que lo corona. Los mayas protegieron a la ceiba de sus competidores arbóreos, por lo que es frecuente encontrar grandes concentraciones de tales plantas, que han llegado incluso a dar nombre a una ciudad prehispánica como Ceibal. Hasta muy recientemente las asambleas de notables de las comunidades aldeanas se reunían a deliberar bajo las ramas de una ceiba plantada justo en el centro de la plaza mayor. En su interior afirma todavía el folklore yucateco que reside un espíritu femenino llamado Xtabay, de bella figura y malvados designios, pues atrae en la noche a los caminantes descuidados hasta un lugar pantanoso en el que se ahogan. Ésta y otras creencias tradicionales han provocado la persecución de la Iglesia y de las autoridades, y muchas ceibas han sido taladas en los últimos años. Pero en la época prehispánica la ceiba simbolizaba el eje del universo, con sus raíces profundamente clavadas en el mundo inferior y su copa elevándose al cielo. Una vía de comunicación, por tanto, entre los pisos del cosmos, por la que se movían aquellos seres sobrenaturales que pasan temporadas en uno u otro de esos ámbitos. Su imagen estilizada de diversas maneras puede contemplarse con relativa frecuencia en el arte maya y protomaya desde el Clásico Predinástico, por ejemplo en la ciudad de Izapa, en la franja costera del Pacífico, hasta Palenque, donde constituye un motivo especialmente significativo que se encuentra en la lápida del sarcófago del rey Pacal (año 683 d.C.) o en los tableros que mandó labrar su hijo Chan Bahlam. Es la cruz que

da nombre al famoso grupo de edificios y que, en buena medida, fue identificada por los indígenas en el principal signo del cristianismo, lo que favoreció la expansión de esta doctrina después de la conquista. Los mayas creían que había cuatro ceibas, una en cada una de las esquinas del universo, que ayudaban a mantener separado el cielo de la tierra, las cuatro, y una central, asociadas a los colores rojo, blanco, negro, amarillo y verde.

Otra planta que debió tener antiguamente un importante simbolismo es el chakah (*Bursera)*, pues con su madera se fabrica hoy en día el *lelem*, o instrumento parecido a un machete que representa el rayo que produce el *k'unk'uchaak*, y que blande la persona que encarna a la divinidad en la ceremonia de hacer llover o *ch'a'chaak* (Barrera Marín *et al.*, 1976, 303). Ya hemos visto que era el chakah la madera que usaba el héroe del mito del Origen del Mundo en Oxkintok para combatir al dragón agazapado en la entrada del laberinto de esa ciudad prehispánica yucateca. Muy probablemente era con chakah con lo que se confeccionaban las figuras del dios del cetro-maniquí, Kauil, señor del rayo, estrechamente relacionado con el dios de la lluvia Chac.

Las semillas del loto duran muchos años sin estropearse, pueden germinar pasado un largo tiempo. Fue por ello el loto la planta elegida en algunas culturas como símbolo del renacimiento o la resurrección después de la muerte, incluso de la vida eterna. Al tratarse de una planta acuática, que brota de la tierra hasta sobresalir por encima del agua de lagos o estanques, los mayas la colocaron en aquellos personajes que debían renacer luego de su descenso al inframundo, en las cerámicas policromadas, las pinturas o los relieves, y también adorna a jaguares o dragones que representan astros o condiciones naturales recurrentes, que mueren y resucitan, o cuya vida perdurable se espera y se desea. Lotos, nenúfares o lirios de agua tuvieron gran importancia simbólica en Extremo Oriente, en Egipto y en el Mayab.

Lo mismo que las plantas, numerosos animales figuran en el catálogo de símbolos religiosos. La serpiente simbolizaba el cielo o la tierra, a veces las nubes, y siempre la renovación, pues cambia de piel periódicamente, y el paso del tiempo (en especial la cascabel *Crotalus durissus* que añade un cascabel a su cola cada año). Los mayas elaboraron especialmente la imagen de la serpiente, añadiéndole caracteres de otros animales o adornándola con barbas, y también exagerando o modificando ciertos rasgos que les parecían significativos.

El jaguar, con su piel manchada y sus hábitos nocturnos, era una imagen del cielo nocturno tachonado de estrellas; también simboliza-



El árbol de la vida, la sagrada ceiba del centro del mundo, surge de las entrañas de un sacrificado. Página 3 del Códice de Dresde.

ba el sol en su recorrido por el inframundo, y el mundo subterráneo en general. El venado era un animal solar, y sus astas iguales se vincularon a los gemelos divinos Hunahpú e Ixbalanqué. La guacamaya (*Ara macao)* también era un animal solar, ya que el rojo de su plumaje era el trasunto del poderoso fuego del astro rey. En el Popol Vuh se llama Vucub Caquix, o sea, Siete Guacamaya, al pintoresco personaje que se proclamaba el sol, y que representa con toda seguridad precisamente al sol de la tercera creación, la de los hombres de madera (véase Rivera *et al.,* 2004). En Izamal había un gran templo dedicado a Kinich Kak Moo, la Guacamaya de Fuego del Rostro Solar, y en Copán abundan las figuras de la guacamaya, animal heráldico y

seguramente patrono del fundador de su dilatada dinastía Yax Kuk Moo. Es posible que existiera una cierta equivalencia semántica entre la guacamaya y el zopilote rey (*Sarcoramphus papa)*, puesto que este último representa (en el catálogo de signos jeroglíficos, por ejemplo) al monarca maya, y el *Ara*, como símbolo solar, también puede identificar a los *ahauob*. Curiosamente, el buitre, que tantas veces vemos asociado a la muerte en diferentes culturas por obtener su alimento de la carroña, es entre los mayas un muy respetable emblema de la realeza, sin duda porque incorpora esos restos sin vida a la cadena trófica convirtiéndolos en energía vital.

El llamado pájaro de agua, probablemente un cormorán o una garza, aparece con frecuencia representado en las vasijas, a veces incluso modelado en las tapas, con un pez en el pico, lo que significa su pertenencia al ámbito acuático y subterráneo; es utilizado para indicar esa misma relación en las efigies de los reyes o de los dioses. No cabe duda, ciertamente, que es en el inframundo donde se realizan la mayoría de los simbolismos más relevantes; allí, según apreciamos en las cerámicas pintadas, hay toda clase de curiosos insectos y algunos invertebrados, animales, en definitiva, de la tierra por sus hábitos zoológicos o por sus vínculos mitológicos, aunque lo primero suele conducir a lo segundo.

El cocodrilo y la tortuga eran símbolos de la tierra, el primero presta a veces alguno de sus atributos a la serpiente para constituir el perfecto dragón maya. La piel dura y rugosa del caimán representa bien la irregular superficie del país de los hombres vivos, además se le puede ver a menudo flotando plácidamente en el agua, lo mismo que el mundo habitado. De hecho, todos los animales anfibios constituían piezas del lenguaje sagrado que expresaba la conexión entre la tierra y el mundo inferior, el que estaba situado, precisamente, bajo la capa de agua. La tortuga era el mejor símbolo del ámbito telúrico, pues sumaba a sus propiedades acuáticas el caparazón y el morador interno, y por ello aparece en las escenas de resurrección del dios del maíz, que surge de la hendidura de su cuerpo mientras otros dioses del inframundo asoman por los lados.

De los animales de la noche destacan el búho y el murciélago. El primero es el mensajero por excelencia de los señores de Xibalbá, según afirma el Popol Vuh, y el segundo es una especie de dragón de la dimensión tenebrosa. El búho es un ave que vigila y vuela en la oscuridad, está en los árboles y en el aire, y por ello recorre con facilidad el espacio entre el inframundo y la superficie de la tierra. El murciélago, sin embargo, habita las cavernas, colgado cabeza abajo, es decir, penetra al interior de la tierra, no es un ave sino un mamí-

fero, aunque vuele, y, para mayor asombro, los vampiros centroamericanos extraen ocasionalmente la sangre a otros animales. Con todo ello, no es de extrañar que los mayas hicieran de semejante personaje zoomorfo un icono de particular carga simbólica; en el Popol Vuh es Camazotz, un murciélago asesino que llega a decapitar a Hunahpú. Se le puede ver muchas veces en la cerámica policromada, sobre todo en la que se manufacturaba en las ciudades cercanas al altiplano guatemalteco, y siempre su aspecto es amenazador y terrorífico.

Finalmente, los monos fueron los hombres de la tercera creación del libro mitológico de los quichés. Mejor dicho, los hombres de madera, aniquilados casi por completo mediante un diluvio, dejaron algunos descendientes convertidos en simios que son los que pueblan los bosques del Petén. Los mayas clásicos hicieron a Hun Bats y Hun Chouen, hermanos de padre de Hunahpú e Ixbalanqué, dioses patronos de las artes figurativas, sobre todo escribas divinos. Así los monos, los seres de la jungla más próximos al hombre en su apariencia y comportamiento, y célebres por sus capacidades imitativas, pasaron a simbolizar lo ilusorio, lo representativo en general, el arte y la escritura, ese espejo de la realidad que prescinde de la materia de la que la realidad está hecha. Curiosamente, algo análogo sucedió en tan lejanos lugares como Egipto y la India.

Blanco, negro, rojo y amarillo son los colores que expresan simbólicamente las disparidades y contrastes —las divisiones, en una palabra— de las regiones del universo. Evidente resulta que una vez seleccionados esos cuatro colores básicos, en virtud de su clara incompatibilidad y fuerte oposición (blanco = luz *vs.* negro = oscuridad; rojo = atracción, fuerza *vs.* amarillo = rechazo, debilidad), pues las cualidades sensibles de los colores son utilizadas para la construcción lógica de oposiciones, la asignación a una u otra de las partes del cosmos sólo depende de que guarden *el* mismo tipo de antagonismo entre sí. Pero dado que la cultura tiende a entremezclar metáforas y metonimias, se preferirán las asociaciones sugeridas de antemano por semejanzas formales o conceptuales; es decir, el negro puede ser un color adecuado para el inframundo o para la dirección donde se encuentra la entrada a ese reino infernal, ya que se trata de un país de tinieblas, o el amarillo para el lugar donde habitan los muertos, porque ése es el aspecto pálido que presentan los cadáveres.

Así, los colores irrumpen en la iconografía dotando de significados trascendentes a personajes, atuendos, emblemas y objetos. Aunque todavía conocemos mal la complicada cadena de las relaciones, es posible intentar comprender bajo esta perspectiva el que las estelas estuvieran pintadas de rojo, que los sacerdotes se embadurnaran el

cuerpo con hollín en algunas ceremonias, que en ocasiones las víctimas de los sacrificios fueran cubiertas de amarillo, o que paños blancos taparan la cabeza de los neófitos en el rito de pubertad. Algunos textos mencionan incluso el color verde para el centro del universo, recordando el cromatismo predominante en la jungla tropical y, en concreto, el de la ceiba sagrada.

En la interpretación del simbolismo de los colores mayas fundamentales seguiremos libremente las hipótesis de Victor W. Turner (1978). El blanco es el color del semen masculino y de la leche de la madre, por tanto indica relaciones sexuales, fertilidad y parentesco. El rojo es el color de la sangre —en el cuerpo y durante la menstruación—, por tanto indica vida, parentesco, sacrificio, guerra y trabajo. El negro es el color de los excrementos, indica disolución del cuerpo, muerte, transición de un status social a otro (contemplada como muerte mística); es también el color de las nubes cargadas de lluvia, por tanto puede indicar fertilidad, y además implica oscuridad, sueño, anomia, marginalidad y desorden. A estos colores habría que añadir el amarillo, color de los muertos y por tanto del lugar de la muerte, y el verde que es el color de la vegetación, de los árboles mitológicos, del centro de la superficie de la tierra y de la comunicación entre los distintos pisos del universo. Ciertamente, estas asignaciones se corresponden bastante bien con las interpretaciones habituales de las direcciones, especialmente si se acepta la sugerencia de algunos autores en el sentido de que los rumbos eran realmente este, oeste, cenit y nadir. De este modo, el blanco-norte-cenit se asociaría con la capacidad genésica del cielo y de los dioses celestes, el amarillo-sur-nadir identificaría el inframundo o región de los muertos, el rojo-este es el lugar del nacimiento del sol, fecundador y padre de la colectividad, señal de vida y renacimiento, y el negro-oeste sería el punto donde el sol muere, se sumerge en el inframundo, desaparece provocando la oscuridad anunciadora del caos. El verde, finalmente, es el color de las tierras bajas mayas, el ombligo del mundo, el dominio de la lujuriosa vegetación tropical, donde crece la ceiba sagrada yaxché que alza su copa hasta los cielos y hunde su raíces en el interior de la tierra. Por consiguiente, el origen de estas metáforas debe buscarse en la experiencia psicobiológica de los individuos, seguida de procesos de abstracción dirigidos a conectar más íntimamente su propia personalidad con el orden y funcionamiento del universo.

A pesar de lo que acabo de escribir, lo cierto es que hay cuatro símbolos, normalmente jeroglíficos, de suma importancia que a veces pasan desapercibidos para los analistas. Son los signos que representan esos rumbos o cuadrantes del mundo. Norte, sur, este, oeste y, en

ocasiones, el punto central, constituyen no solamente las referencias direccionales que actúan como guía de la identificación territorial o política, sino, sobre todo, los polos de una red de asociaciones ideológicas que sirven para configurar el universo visible y el invisible, las fuerzas que lo animan y el lugar de los seres humanos en él. La cosmovisión maya se asienta, ya lo he dicho, en los peculiares conceptos de espacio y de tiempo propios de esa civilización. El tiempo es una sucesión de cargas determinantes que afectan a los individuos y a las colectividades, el espacio es aquella red, y ambos son interdependientes merced al movimiento aparente del sol.

El norte fue para los mayas el lugar de los antepasados, una dimensión de bienestar y renacimiento, señalada por el color blanco y vinculada a la estación lluviosa en la que toda la naturaleza florece y se renueva. El sol está en el norte durante el verano. El sur tenía que ver con el inframundo y la muerte, era el color amarillo, el color del maíz, cuya semilla se entierra en la época de la siembra. El este era la dirección del rojo y de la vida constantemente renovada, por donde salía el sol del reino subterráneo, vencedor de las pruebas a que era sometido por los poderes infernales. El oeste, por el contrario, indicaba el horizonte del ocaso, la entrada en Xibalbá, y su color era el negro. Las ciudades —asentamientos extensos y nucleados con alta heterogeneidad interna y limitados por parcelas de cultivo, propios de las organizaciones sociopolíticas de tipo estatal— eran planificadas teniendo en cuenta la simbología direccional, por lo que todos los edificios del norte o del este tendrían una consideración diferente y, digámoslo así, más positiva en algunos aspectos, que los situados al sur y al oeste. Y lo mismo puede afirmarse del mapa geopolítico del área maya en su conjunto (no en vano la isla de Jaina, situada en el mar del oeste, era el gran cementerio), de los caminos por los que transitaban los mercaderes, de los espacios para la guerra, de las estancias de la corte, de los distintos ámbitos del ritual, o del emplazamiento de los patios del juego de pelota. La orientación es un asunto fundamental en la expresión material y espiritual de la cultura maya.

7

LAS CARAS DEL COSMOS

Tomando en consideración lo que se puede deducir de la documentación etnohistórica y de la propia naturaleza del calendario maya y sus aplicaciones, estamos ante una de esas sociedades de la Antigüedad en las que ha regido la palingenesia. Según tal teoría los mismos acontecimientos o fenómenos se suceden sin cesar en el mismo orden, dentro de un proceso de nacimiento, muerte y renacimiento, o creación, destrucción y recreación. Únicamente desde esa perspectiva se entiende el afán de los sacerdotes y adivinos por interpretar las cargas del tiempo, de cualquier tiempo. Un hado en el tiempo recurrente cada cierto lapso, posiblemente cada katún (20 años de 360 días), o cada baktún (400 años de 360 días), o incluso cada gran ciclo, que son 13 baktunes de la llamada Cuenta Larga, es decir, 5125 años aproximadamente, trae consigo los beneficios y los maleficios que otros ya han experimentado y que otros experimentarán. La profecía, tan importante en la religiosidad maya de época tardía, no es pues un ejercicio de clarividente prospectiva, sino un análisis minucioso de los signos cronológicos, el chilán tiene menos de misterioso pronosticador que de técnico experto en leer y descifrar las señales. Señales que, por lo demás, son objetivas e inamovibles, aunque tremendamente complicadas debido al gran número de variables en juego.

No es fácil saber con exactitud cuántos mundos pensaban los mayas que habían existido antes de aquél en el que se encontraban durante el período Clásico. Teóricamente no hay un principio para esa cadena, como tampoco puede tener un término, aunque, con fines de ordenación de la realidad, para poder utilizar la cosmología como instrumento político, se estableció una doctrina de fuerte carácter didáctico en la que se describían tres mundos anteriores. En el altiplano central mexicano los aztecas decidieron que su llegada al área

del lago de Texcoco, expresada en términos del origen o nacimiento de su numen tribal Huitzilopochtli en la montaña Coatépetl, debía marcar el inicio del quinto mundo, llamados cada uno de ellos según la naturaleza del sol que lo gobernaba. Es obvio pues que en toda Mesoamérica se compartía la idea palingenésica y que tres o cuatro mundos anteriores era lo aceptado y habitual (véase Graulich, 1987).

Los mundos previos a la creación del hombre maya se nos presentan en el Popol Vuh como una teoría de la evolución, cuyo motor fuera el deseo de los dioses creadores de contar con una humanidad portadora de la inteligencia de su procedencia y de su destino, es decir, una humanidad que rindiera culto a sus progenitores divinos, que los invocara y los mantuviera en el recuerdo. Se trata de una alianza entre la voluntad y la palabra de los demiurgos y el comportamiento de sus criaturas, algo no muy alejado de lo que la propia Biblia enseña. Pero ese anhelo de los dioses tropieza con lo endeble de las sucesivas entidades pretendidamente humanas, los primeros hombres son realmente animales y como tales se conducen. En el segundo intento los hombres de barro se deshacen con facilidad, en el tercero los hombres de madera no tienen corazón ni entendimiento. Solamente en la cuarta creación, con los hombres de maíz, se alcanza una razonable correspondencia con las expectativas divinas. Pero el tiempo no puede detenerse, y los mayas sabían que en un cierto momento, seguramente cercano al año 2012 de nuestro cómputo cristiano, ese cuarto mundo sería destruido y sustituido por otro tal vez más perfecto, o sea, más acorde con la inalcanzable pero ineluctable voluntad última de los poderes que generan el proceso.

La paradoja que propone el Popol Vuh es que los poderes que deciden la creación, que estaban en el agua primordial rodeados de claridad, los que son llamados formadores y progenitores, no son seres individualizados y con personalidad, como los dioses posteriores, sino algo parecido a los principios o nociones, una suerte de líneas de energía, por eso son denominados sólo mediante apelativos que describen su condición de «espíritu creador»: Tepeu, Gucumatz, Corazón del Cielo, Corazón de la Tierra, es decir, lo superior, la *coincidentia oppositorum*, la esencia de los lugares de la máxima fuerza. Los dioses vendrán luego como parte de la misma creación, cuando se logre una humanidad que los invoque y nombre, que los alimente, o sea, que les dé existencia. Los dioses serán parte de ese cosmos en formación, dioses del cielo y de la tierra una vez que ambos ámbitos estén separados, dioses del sol, de la luna o del maíz, y por ello no pueden existir antes de la parcela cósmica a la que están asociados y que van a gobernar.

En el cielo originario se encuentra en potencia, obviamente, la mayor fuente de energía, allí está la tormenta, el sol, el relámpago, el trueno, y el rayo. Es el poder por antonomasia, por eso los *ahauob* llevan como principales atributos la banda celestial y el símbolo del rayo. Ese poder transmite la energía necesaria para la creación. También la tierra es un poder extraordinario, es el poder de la vida, y pues el cielo es la fuerza, tal dicotomía marcará el pensamiento religioso maya en términos de una oposición básica que trasciende magnificándola la más inmediata, la de la pareja hombre y mujer. La cadena de opuestos complementarios se extiende, desde luego, al día y la noche, el rojo y el negro, arriba y abajo, salud y enfermedad, la juventud y la vejez, y tantos otros relacionados y ocasionalmente —para la semántica de lo sagrado, sobre todo— equivalentes que forman la estructura del pensamiento dualista mesoamericano.

La información cosmogónica del altiplano mexicano, disponible, por ejemplo, en la denominada *Leyenda de los soles*, es más detallista y comprende también las características del medio en el que tienen que habitar los hombres. Allí los cataclismos aniquiladores no se mencionan como discordancias entre la creación y los creadores, sino como resultado de la eterna pugna entre las fuerzas divinas de uno y otro signo. En el Mayab del Popol Vuh los llamados Tepeu y Gucumatz unen sus fuerzas para ensayar la deseada creación; en el altiplano mexicano Quetzalcóatl y Tezcatlipoca mantienen un antagonismo que tiene desenlaces alternativos a favor de uno de ellos, y en cada caso se avanza en el desarrollo de una creación más perfecta. Es, posiblemente, una cosmogonía inspirada en la orientación militarista de las culturas postclásicas del México central. Por el contrario, las raíces de la doctrina expuesta en el Popol Vuh están en el Clásico de las tierras bajas del Petén y el Usumacinta, donde la orientación cultural básica es muy diferente y tiene que ver con la adaptación al bosque húmedo y la necesidad de una sólida integración social. ¿Competitividad frente a cooperación? (véase Rivera, 1980). Guerra allí y hechicería o magia aquí, podríamos decir, aunque la cuestión, por supuesto, es bastante más intrincada.

Desde el momento en que se empezaron a leer y traducir las inscripciones jeroglíficas de los monumentos de piedra clásicos, aparecieron en la literatura arqueológica diversas historias de la creación. Epigrafía e iconografía unidas han permitido a algunos autores proponer unos esbozos de la cosmogonía clásica como pudo ser propugnada en ciertas ciudades importantes. Por lo general, no se excluyen entre sí ni con el Popol Vuh, e incluso se complementan con mitos recogidos por los etnógrafos en los últimos dos siglos. No obstante,

son varias las voces críticas con esas historias, especialmente debido a que el desciframiento de los jeroglíficos todavía no se ha completado, y aún se discute cuál era la lengua de los escribas. Los primeros en proponer relatos cosmogónicos a partir de las fuentes arqueológicas exclusivamente fueron los historiadores del arte, sobre todo la norteamericana Linda Schele, que se apoyaba en una bien fundada especulación sobre los motivos iconográficos junto a algunas lecturas glíficas más o menos explícitas y coherentes. Luego se publicó un libro que llevaba demasiado lejos las conjeturas (Freidel, Schele y Parker, 1993) a juicio de varios notables estudiosos. Yo voy a narrar a continuación la creación del mundo según tres versiones que se desprenden de las hipótesis manejadas por esos historiadores del arte, a los que se unieron enseguida arqueólogos y epigrafistas. Mezclaré las versiones con mis propios comentarios tratando de obtener una mejor aproximación a lo que se podría calificar de doctrina matriz. Lógicamente, y dado el cambiante estado actual de los conocimientos, es muy probable que en los próximos años se desechen algunas de estas ideas o que sean sustituidas por otras más precisas, aunque tales modificaciones no deberían afectar a los grandes temas que se vislumbran claramente tras los pormenores de la narración.

La constelación de Orión es uno de los protagonistas de casi todas estas historias. Según parece, fue representada en forma de tortuga, y así cayó al mar primordial transformándose en la tierra y dando lugar a la luz del primer amanecer. Por eso la tierra se simboliza mediante una tortuga que flota en el mar. Cada uno de los principales componentes sociales del estado maya se identificaba con entidades cósmicas separadas para diferentes posiciones del sol, la luna y Venus. Incluso se ha dicho que el grupo de figuras míticas del Popol Vuh puede relacionarse con las 13 constelaciones del zodiaco maya.

Un hombre de pie con los brazos extendidos, un árbol frondoso, la Vía Láctea atravesada por la línea de la eclíptica, son principios gráficos y conceptuales semejantes para una única realidad: la del orden direccional y cuatripartito del universo. Lo que refleja la figura monumental de la lápida de la cripta funeraria del Templo de las Inscripciones de Palenque. El centro no está lejos del corazón, ni de la grieta oscura de la Vía Láctea en los solsticios, son todos lugares con una fuerte sacralidad. Se trata de un modelo cósmico utilizado en el urbanismo y en el diseño de algunos conjuntos arquitectónicos.

Después de ser llamado a Xibalbá, el dios del maíz Hun Nal (Hun Hunahpú) fue muerto por Hun Camé y Vucub Camé, y enterrado en el patio del juego de pelota. Sus hijos los gemelos divinos, Hunahpú e Ixbalanqué, le hicieron resucitar y le insuflaron la vida necesaria para

producir la Cuarta Creación. Chac, el dios de las tormentas, hendió con un rayo el caparazón de la tortuga de la tierra, y por esa fractura salió Hun Nal. Los dioses remeros, el Sol y la Noche, condujeron en una canoa a Hun Nal hasta el lugar de la creación, donde debía dirigir la construcción del Hogar Cósmico, una cocina hecha con tres grandes piedras colocadas formando un triángulo en la constelación de Orión (son las estrellas Alnitak, Saif y Rigel). Estas tres piedras consistían en un Trono de Jaguar erigido por los dioses remeros en Na-Ho-Kan, un Trono Serpiente erigido por un dios desconocido en Kab-Kah, y un Trono de Nenúfar o Tiburón erigido por Itzamná. Los mayas llamaban a este hogar cósmico Yax-Ox-Tunil, y decían que estaba situado en Ka-Kan, lugar del cielo. Los dioses remeros llevaron a Hun Nal a la constelación de Orión navegando por la Vía Láctea que, en su configuración este-oeste, estaba representada por el llamado Monstruo Cósmico (Monstruo Celeste o Monstruo Bicéfalo), una especie de dragón con rasgos de cocodrilo y de ciervo. La creación se produjo los días 13 de agosto y 5 de febrero del año 3114 a.C. Hun Nal, o Primer Padre, se casó con la Primera Madre (ambos eran supervivientes de la creación anterior), y tuvieron tres hijos conocidos por los arqueólogos como la Tríada de Palenque por ser los dioses patronos de esa ciudad prehispánica ubicada en el actual estado mexicano de Chiapas. Esos dioses son GI o Hun Nal Ye; GII o Nen Kauil; y GIII (dios Jaguar Barbado) llamado Ahau Kin o Yahau Kak. El primero, GI, fue al mismo tiempo el hijo y el padre, y como Primer Padre, ya se ha dicho, fue un avatar del dios del maíz Hun Nal. Es lo que sucede en el Popol Vuh con Hun Hunahpú y su hijo Hunahpú, que vienen a ser la misma divinidad. El Primer Padre del mito de la creación narrado en el tablero del Templo de la Cruz de Palenque, nació, según la cronología maya, en 12.19.11.13.0 1 Ahau 8 Muan (16 de junio de 3122 a.C.), y la Primera Madre nació en 12.19.13.4.0 8 Ahau 18 Tzec (7 de diciembre de 3121 a.C.), seis años antes, por tanto, de la creación, que se produjo, recordémoslo, en 13.0.0.0.0 4 Ahau 8 Cumkú (13 de agosto de 3114 a.C.).

En algunas vasijas clásicas policromadas con escenas, procedentes en su mayoría de colecciones privadas, a donde han llegado por el saqueo constante que sufren las ciudades mayas de la selva, se observan a veces fragmentos de la gran epopeya de la creación. En la revista alemana *Mexicon* de febrero de 1998 aparece una pequeña nota firmada por Nikolai Grube y Justin Kerr sobre un interesantísimo vaso pintado cuadrangular. No sólo por su rara forma es digno de atención el objeto, sino porque en sus cuatro caras se ve representado el tema de los instantes iniciales de la creación del mundo, en

una composición muy semejante al conocido vaso bautizado como de los Siete Dioses. El dios L preside la asamblea de dioses creadores sentado en su trono del Centro de la Montaña Primordial, con su cigarro, su célebre sombrero de plumas y la cabeza de la lechuza (¿o búho?) asomando entre ellas. Tiene detrás un paquete o bulto sagrado en el que hay unos glifos cuyo significado puede ser «sus estrellas, sus tierras», es decir, algo así como el contenido de la creación misma. Este dios L, señor del inframundo, es evidente que tuvo un papel muy importante el día 4 Ahau 8 Cumkú, cuando el mundo de los hombres mayas echó a andar. Ya veremos más adelante que es un personaje fundamental en la cosmología antigua, un demiurgo predominante con atributos de sol nocturno (la piel de jaguar que cubre sus espaldas); y también se ha dicho que esas plumas de su enorme sombrero le relacionan tal vez con Vucub Caquix, el Siete Guacamaya que en su papel solar gobernaba la tercera creación, la de los hombres de madera, y que una vez muerto pudo pasar a reinar en el país subterráneo.

Según el Popol Vuh, antes de la creación solamente existían el cielo y el mar. Lo que caracteriza a la creación decidida por los dioses es la palabra, la luz, el movimiento y la forma. El trascendental paso se define así: frente a la calma, el movimiento, frente a la indeterminación, la singularidad, frente al silencio, el ruido, frente a la oscuridad, la luz. De un espacio amorfo, y por ende caótico, como el representado por la extensión del cielo y la extensión del mar, se pasa a las montañas y los valles, los árboles y las piedras, de un medio en tinieblas al amanecer y el resplandor. Los dioses son constructores, «formadores», con su voluntad y su palabra dan origen al universo inacabable de las formas, y en ellas la más importante, la más preciosa, la forma humana. Son progenitores, padres, que conciben todo lo creado como un acto de amor, que dan a sus hijos la vida y el alimento, y que exigen a cambio la debida veneración y respeto.

Como ya he dicho antes, el Popol Vuh no menciona los nombres y los rasgos de los dioses creadores. Utiliza apelativos y eufemismos para referirse a ellos, por lo que hay que suponer que los dioses sólo existirán verdaderamente cuando existan los hombres que los van a invocar y adorar. Por tanto, la creación del mundo viene a ser un acto de teogénesis en la misma medida que de cosmogénesis, llevado a cabo por una voluntad espiritual, inasible e indiscernible, preexistente o eterna, ésa que el texto quiché llama el Corazón del Cielo, es decir, la esencia misma del caos primigenio que tiende regularmente, por una determinación sin duda estrictamente temporal, a favorecer la aparición del orden, y por ello de las cosas y de la vida.

Otros textos todavía más recientes que el Popol Vuh, aunque encierran igualmente la tradición oral de raíces prehispánicas, son los llamados Libros de Chilam Balam. En ellos vuelve a insistir el compilador yucateco en la unión de los contrarios como motor y desencadenante de la creación, es decir, para que surja el universo deben unirse el cielo y la tierra:

> A esa hora, Uuc Cheknal vino de la séptima capa del cielo. Cuando bajó, pisó las espaldas de Itzam-Cab-Aín, el así llamado. Bajó mientras se limpiaban la tierra y el cielo. Y caminaban por la cuarta candela, por la cuarta capa de las estrellas. No se había alumbrado la tierra. No había sol, no había noche, no había luna. Se despertaron cuando estaba despertando la tierra. Y entonces despertó la tierra, en este momento despertó la tierra. Infinitos escalones de tiempo y siete lunas más se contaron desde que despertó la tierra, y entonces amaneció para ellos (Rivera Ed., 1986, 95-96).

Este enunciado se complementa con otro anterior en el que se especifica que, después del cataclismo que puso fin al mundo anterior, los cuatro dioses llamados Bacab lo nivelaron todo y alzaron en las cuatro esquinas los árboles sagrados, y en el centro la gran ceiba. Así, uniéndose a través de Uuc Cheknal e Itzam-Cab-Aín lo que debía estar separado, se dio paso al nuevo mundo, el de los hombres mayas hechos de maíz.

Por ahora es casi imposible discernir cuál de estas ideas esbozadas en los párrafos anteriores era sostenida por los habitantes de, digamos, Tikal, en el siglo VIII de nuestra era. Probablemente lo que pensaban sobre la creación del mundo aquellas gentes, y sobre todo los sacerdotes y otros miembros de las minorías dirigentes, era algo mucho más elaborado y extenso que la amalgama de todo lo expuesto. No obstante, la investigación va desvelando poco a poco fragmentos de ese gran friso mitológico, con errores e incertidumbres, pero de una manera imparable y progresiva. Claude Baudez no está de acuerdo con muchas de las hipótesis de los estudiosos norteamericanos como Schele, Freidel o Taube, y yo mismo opino que aún faltan algunas comprobaciones antes de que se pueda dar crédito a la historia de los dioses remeros y el hogar cósmico. Linnea Wren (2003, 77) describe un edificio de Chichén Itzá donde hay unos nichos con tres piedras, y cree que allí hay una referencia segura al mito cosmogónico, pero, aunque así fuera, lo que resulta cuando menos dudoso a falta de inscripciones complementarias, sería un caso aislado o excepcional. El problema principal es que los textos jeroglíficos extensos de carácter estrictamente religioso son muy escasos. Por otro lado, la extrapo-

lación de los materiales del siglo XVI y siguientes al lejano período Clásico del sur de la península siempre estará sujeta a razonable crítica. Las inscripciones jeroglíficas de cada lugar deben ser traducidas de manera definitiva, y esas lecturas contar con la aquiescencia de la mayoría de los especialistas, y, lo que es más importante, deben contrastarse con otras inscripciones de otras ciudades, los tableros de Palenque no son suficientes, como no lo son por sí solos el Popol Vuh o cualquiera de los textos de Chilam Balam. Hay que defender la unidad del pensamiento religioso maya, al menos hasta la llegada de los toltecas a finales del primer milenio de nuestra Era, pues en esa unidad descansa también la unidad cultural ampliamente reconocida por la arqueología. Se trata sin duda de un tronco común con algunas variantes regionales o locales, como puede ser la especial relevancia de la Tríada de Palenque, y la amplitud de los mitos que la describen, en esa zona de la cuenca del río Usumacinta. Es insoslayable la definición de ese tronco común antes de subrayar las particularidades de cada demarcación, lo que permitirá entenderlas al mismo tiempo. Unidad y persistencia del núcleo del pensamiento religioso, insisto, que llevan hasta la colonia muchas de las ideas cosmogónicas, aunque contaminadas entonces con adherencias de conceptos procedentes del altiplano mexicano y, en última instancia, de la Europa cristiana.

Más sencillo resulta averiguar cómo era físicamente para los mayas clásicos ese mundo creado. Cualquiera podía comprobar, por ejemplo, que el interior de la tierra estaba lleno de agua: veían corrientes y lagunas dentro de las grutas, y manantiales o ríos emergían del suelo, además de que excavando, invariablemente, se alcanzaba una capa de agua a mayor o menor profundidad. De ahí nacieron dos ideas clave de su pensamiento cosmológico: 1º La tierra que constituye el suelo de los humanos descansa sobre un manto de agua, un océano subterráneo que es necesario atravesar, y así lo hacen los difuntos, para llegar al reino de ultratumba, lo que el Popol Vuh llama Xibalbá. Se puede discutir, empero, si Xibalbá se halla «debajo» o «detrás» de esa masa acuosa. Seguramente no se trata de un *underwaterworld*, como lo han nombrado algunos autores anglosajones (Nicholas Hellmuth, 1987, por ejemplo), sino de un lugar al otro lado del agua, idea más en consonancia con lo que opinaron también los pensadores de otras partes del mundo antiguo, como Grecia o Egipto. Obviamente, las canoas dibujadas en los huesos incisos del ajuar de la tumba 116 de Tikal, no tendrían ninguna utilidad para trasladar a los ilustres difuntos a Xibalbá si tuvieran que sumergirse en el mar en vez de surcarlo. Los mayas vieron que su tierra lindaba con el mar en todas direcciones, así que dedujeron que el mundo



Escenas en el agua del inframundo con Chac y los dioses remeros.

habitado era una isla que flotaba en el océano, como los cocodrilos y las tortugas. 2º En el interior de la tierra, o donde la tierra de los hombres termina, consecuentemente, se originan las nubes cargadas de agua de lluvia, cuyo recorrido por el cielo termina con frecuencia en las tormentas y chaparrones que alimentan los campos de cultivo y permiten el crecimiento del maíz y la alimentación de las gentes. La supervivencia y la fertilidad, por tanto, proceden del interior de la tierra, del *behindwaterworld*, y ese mundo oscuro que se encuentra

detrás del agua es, además, el principio y el fin de la vida, y la esperanza del renacer.

Coe (1982, 10, citado por Hellmuth, 1987, 243) escribe que la versión maya del infierno se llamaba Xibalbá, «Lugar del Terror», y estaba habitado por una serie de siniestras deidades, a menudo macabras e incluso pavorosas, presididas por dos o tres dioses ancianos que gobernaban su reino desde suntuosos palacios. Pero, en realidad, todo el cosmos servía de morada a saurios, felinos y aves extraordinarias, monstruos, personalidades humanoides, y grotescos seres de naturaleza compuesta, todos ellos involucrados en episodios en los que se relacionan unos con otros según códigos ajustados a una mitología bien definida. Posiblemente, algunos de estos personajes fabulosos que conocemos a través de las representaciones en la cerámica policromada, son ejemplo de las transformaciones que tienen lugar después de la muerte durante la estancia en el inframundo (véase Hellmuth, 1987).

El cielo que observaban los mayas tenía dos semblantes, el diurno y el nocturno. El cielo diurno era una extensión distante e inexpresiva, pues el sol lo dominaba de manera absoluta. Salvo las nubes, nada había en el cielo diurno. Pero cuando llegaba la noche la cúpula del firmamento se llenaba de brillantes luminarias, de distinta apariencia, unas más grandes, otras más tenues, situadas en diferentes enclaves, agrupadas formando extraordinarias figuras y con movimientos aparentes de ritmos singulares. Estaba, sobre todo, la Vía Láctea, el gran camino, y muchos cuerpos de luz que atravesaban ocasionalmente la enorme extensión. Pero ese semblante cuajado de destellos tenía un fondo de insondable negrura, y ningún fulgor alcanzaba a iluminar por completo el ámbito superior del cosmos como hacía el sol, y tampoco daba calor o favorecía el crecimiento de las plantas y la prolongación de la vida. Era, por tanto, un mundo de resplandores mortecinos, equivalente al que se suponía existente en Xibalbá, donde los difuntos llevaban una «vida» apagada y languideciente. De esa manera, los mayas imaginaron el cielo nocturno, es decir, la parte de arriba de una categoría de la realidad tempo-espacial en la que reinaba la inactividad y el sueño, como el reflejo del inframundo, del país de los muertos. Lo cual ofrecía toda clase de ventajas, puesto que en Xibalbá estaban los secretos sobre la vida y la muerte, allí residían los antepasados que otorgaban la identidad a los miembros de los linajes y la legitimidad a los gobernantes, lo mismo que la mayoría de los dioses importantes, y allí se concentraban los restos de las creaciones previas y por ello la solución al sentido del tiempo y de la voluntad del Espíritu Creador. Escudriñando y estudiando el cielo nocturno

los sabios mayas establecieron sus doctrinas cosmológicas y religiosas en general. Fueron grandes astrónomos, como muestran los códices y las inscripciones, y la arquitectura o la iconografía, pero su objetivo no era científico, según entendemos ahora esta expresión, aunque lograron descubrir muchos de los principios de la astronomía, sino eminentemente religioso.

Por ejemplo, en lo que respecta a las ideas sobre el sol hay curiosas semejanzas y aplastantes discrepancias con las teorías existentes en Europa en los comienzos de la Edad Moderna. Los mayas habían sabido medir el tiempo casi exacto de la revolución sinódica de la tierra, y podían predecir eclipses de sol con bastante precisión. Pero creían que el gran astro no era uno solo, o que adoptaba distintas personalidades según su trayectoria aparente. La primera dicotomía era entre el sol del día y el sol de la noche, es decir, cuando el astro se hundía en el horizonte del oeste a algún lugar iba a parar, un lugar que no estaba, obviamente, en la bóveda celeste visible desde la superficie de la tierra. Debía ser pues el inframundo, el país de abajo, lo que equivale a decir que el sol moría, asumía otro estado diferente, era otro sol. Además, según conceptos muy extendidos por Mesoamérica, en la primera mitad del día, hasta alcanzar el cenit, el sol disfrutaba de una fuerza que iba declinando después, como si por la tarde entrara en una situación agonizante que anunciara su inminente defunción. Sus funciones y vínculos, consecuentemente, eran distintos según las horas del día. Algo parecido al transcurso de la misma vida humana, porque en la niñez, la juventud o la vejez, las responsabilidades sociales cambian, y la última etapa desemboca en la muerte, y en el renacimiento a una condición nueva. El sol también era diferente cada uno de los días del año, y de cualquier período mayor, y de ahí la necesidad de escudriñar en las cargas del tiempo, ya que el sol podía ser beneficioso o dañino, y sus efectos únicamente previsibles a través de la adivinación.

Cabe la posibilidad de que la doctrina palencana relativa a su famosa Tríada haya surgido como una reflexión sobre la naturaleza del sol. Así, los tres dioses pudieron ser asimilados al sol del día en el cielo, el sol en el agua que rodea el mundo, y el sol en el inframundo. Los reyes podían identificarse con uno u otro de los soles a medida que avanzaba su biografía.

La luna es el otro polo de atención para los sabios mayas. En principio se trata del reflejo del sol cuando se encuentra en el inframundo, es decir, que es la imagen del sol de la noche, y por eso irradia también luminosidad. Recordemos la frase ya citada de Hermes Trismegisto respecto a que lo que está abajo es igual a lo que está arriba,

un axioma típico de los alquimistas y de muchos sabios de la Antigüedad. Pero sus ritmos de visibilidad e invisibilidad apenas tienen nada que ver con los del sol, el ciclo lunar mensual es mayor que el mes maya convencional, el *uinal* de 20 días solares, y el ciclo lunar anual también difiere del período solar de 365 días aproximadamente. La luna se transforma a lo largo de esos ciclos, cosa que no sucede con el sol; en fin, que se trata de una entidad diferente siendo no obstante la misma. Los mayas resolvieron probablemente este dilema con el principio del dimorfismo sexual, o sea, que todo ser es sexualmente él mismo y su contrario complementario, y que puede adoptar cualquiera de las personalidades a que tal dimorfismo da lugar sin que ello suponga una profunda modificación ontológica. Dicho de otra manera, el sol es masculino y la luna es femenina y, como si fueran un hombre y una mujer, su aspecto y su naturaleza aparente difieren, aunque no dejan de ser uno solo. Es lo que el Popol Vuh quiere expresar con los gemelos divinos Hunahpú e Ixbalanqué, que se convierten al final del relato en el sol y la luna. En una sociedad de predominio masculino, con una regla de descendencia patrilineal y una regla de residencia patrilocal, el hombre encontraba su modelo en el sol y la mujer se asociaba con la luna: el hombre trabajaba la milpa sujeto a los ritmos estacionales anuales, la mujer estaba sometida a la influencia lunar como mostraba la menstruación y otros trastornos periódicos. Ya veremos más adelante que la diosa de la luna era igualmente diosa del amor físico, de los partos y del tejido, asuntos típicamente femeninos en la sociedad maya antigua. Ahora bien, la luna y la tierra, por el carácter femenino de ambas, estaban estrechamente relacionadas y, a menudo, eran imaginadas como la misma cosa, por ejemplo, en lo que afectaba a las ideas sobre la fertilidad. La tierra, lógicamente, era más vieja que la luna, pues fue lo primero que los dioses formadores crearon, y puesto que en su interior descansaban los muertos el semblante con que fue representada era bastante terrorífico, adornada con huesos cruzados o calaveras. La teoría es que las dos parejas, el cielo y la tierra, y el sol y la luna, vienen a ser equivalentes y sus miembros intercambiables. El sol, pues, fertiliza a la tierra con sus rayos de la misma manera que el cielo la fertiliza con el agua de lluvia. El sol y la luna son hijos de la tierra y del cielo —en el Popol Vuh, Hunahpú e Ixbalanqué son hijos de Ixquic, que es una mujer de Xibalbá—, y aquí se da otro dimorfismo, el cronológico, por el cual los jóvenes son iguales que los viejos, los hijos iguales que los padres, un ideal característico de las sociedades tradicionales.

La gran pregunta cosmológica que se hicieron los mayas fue: ¿por qué el mundo se mueve? ¿por qué se mueven el sol, la luna,

las estrellas? Una vez aceptada la creación del universo merced a la voluntad, y a la necesidad, de los dioses, la cuestión esencial giraba en torno a las razones que habían tenido los demiurgos para dar ese aspecto particular a su obra. La respuesta era que sólo el movimiento testimonia y garantiza la vida. El cosmos vivo es el que se mueve, de igual manera que la quietud de un ser humano denota la ausencia de vida en él. Cuando fue establecido este principio básico, el esfuerzo de los doctrinarios del período Clásico Predinástico se dirigió a discernir la manera en que los hombres podían colaborar con los dioses en la ingente tarea de mantener el universo vivo. Porque la perennidad del mundo comportaba la seguridad de la pervivencia del hombre, la certeza de que el aniquilamiento físico no podía prevalecer. Mientras los astros giren y se desplacen por el firmamento, mientras que el sol y la luna aparezcan y desaparezcan de la vista en las etapas de sus misteriosos viajes cíclicos, nosotros, dijéronse los mayas, conservaremos en alguna forma nuestra existencia. De modo que los rituales más importantes que se celebraban en las ciudades de piedra tuvieron como objetivo la conservación del universo.

Todos los seres humanos han buscado a lo largo de la historia una vía de comunicación con el ámbito trascendente en el que habitan las fuerzas más poderosas, las divinidades. A menudo esa comunicación es una forma de complicidad en el plan diseñado por tales potencias para toda la creación. Involucrándose en los propósitos de los dioses, los hombres creen que superan su finitud, la fugacidad de sus vidas, las severas limitaciones de sus propios poderes. El hombre se une al cosmos grandioso para sufrir su mismo destino, siempre concebido como ligado al de los creadores. Los mayas adoptaron una comprometida postura, se elevaron a la altura de los dioses y participaron en su sustento y en el mantenimiento de su obra. Con la efusión de sangre, con el ceremonial del juego de pelota, con la dedicación de los edificios y la construcción de las ciudades según los modelos cosmológicos, los mayas simularon los actos fundacionales, actualizando aquella voluntad de vida expuesta en el principio de los tiempos. Salvando así al cosmos se salvaron ellos mismos, dieron un orden a la naturaleza y a las cosas, y encontraron un sentido a su esquiva y cambiante realidad.

La sangre es el combustible de la vida, la ofrenda por excelencia, pues, y su relación con el cosmos es evidente en numerosos testimonios arqueológicos. Se trata de un curioso círculo: la sangre que encierra el secreto de la vida humana, y que se mueve por el cuerpo como las constelaciones en el cielo, puede transmitir esa energía vital al mundo y a los dioses, que son quienes hicieron al hombre tal cual

es. En una tradición cosmoteísta como la maya los creadores crean su alimento, y posiblemente ésa y no otra fue la razón de la creación; ya he dicho que tal idea está sugerida en el Popol Vuh: la existencia de los dioses está determinada por la existencia de los hombres.

El lenguaje de las ciudades

Otra manera de acercarnos al pensamiento cosmológico de los mayas es interpretando el mensaje de la arquitectura iconográfica. Es arquitectura iconográfica la de aquellos edificios que tienen formalmente, por su traza, su estructura o su ornamentación, un especial valor simbólico, o que reproducen arquetipos mitológicos. El término ha sido utilizado por los historiadores del arte (por ejemplo, Krautheimer, 1942), que se han referido a las pautas ideales establecidas por modelos como el Templo de Salomón o el de la Roca, en Jerusalén, o la Sainte Chapelle de París. En el área maya es evidente que las primeras pirámides, que materializaban la montaña del principio de los tiempos, la que surgió del océano primordial por la voluntad del espíritu creador llamado Corazón del Cielo, fueron los paradigmas arquitectónicos luego imitados centenares de veces. Esa montaña-pirámide es, entonces, una representación cósmica con todas sus consecuencias, y a través de ella se puede estudiar por tanto la idea que los mayas tenían de la primera tierra emergida y de los objetivos de la creación del universo decidida por los misteriosos demiurgos que cita el Popol Vuh. Lo mismo se puede decir de los edificios de planta laberíntica, como el Satunsat de Oxkintok, en donde se reproduce una cueva que penetra en el interior de la tierra, o de los juegos de pelota que, según se dijo antes, vienen a ser portales al inframundo por su calidad de nexo entre los tres pisos del cosmos. En toda Mesoamérica, hasta el día de hoy, se descubre un extendido culto a las montañas, y en las montañas. La montaña es ritualmente significativa para la mayoría de los pueblos mesoamericanos (véase Broda *et al.*, 2001), pero en ciertas poblaciones actuales puede incluso atisbarse una nostalgia de las pirámides prehispánicas por la forma en que integran los cerros en el calendario de las festividades.

Muchos reyes mayas hicieron construir un templo piramidal que cumplía dos misiones: restaurar para su reinado la condición inicial de la creación del mundo, con lo cual ellos mismos se equiparaban a los dioses fundadores, y albergar los cultos de su linaje y las tumbas familiares. Dice Dunning (1995, 68-69) que a medida que el paisaje sagrado del centro urbano fue transformado con considerable

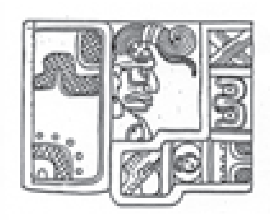
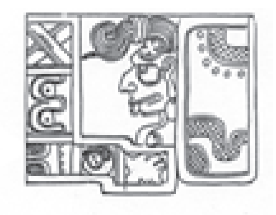
cuidado geomántico para reflejar el orden percibido o supuesto del cosmos, el papel político y religioso de los gobernantes hereditarios se fue consolidando. Hay pirámides de muchos tamaños y calidades, pero casi siempre su presencia en las ciudades es indicio de un sistema político de monarquías divinas, o al menos sugiere poderes fuertes imbuidos de sacralidad. También es aplicable tal conclusión a la existencia de patios para el juego de pelota en determinados asentamientos, ya que esa construcción sirve para que los reyes, o bien los nobles, coadyuven al mantenimiento del cosmos. En cuanto a los laberintos, resulta patente en Oxkintok o en Palenque que tienen que ver con ritos reales, seguramente de entronización (Rivera, 1995; Baudez, 1996), pues la entrada al laberinto equivale al descenso a los infiernos, y al salir finalmente del peligroso recorrido el neófito es semejante al sol en todo su poder y su grandeza.

La distribución del espacio central de la ciudad maya obedece a una pauta estricta que podríamos denominar mitograma. Las montañas originales del principio de los tiempos y el mar primordial en el que habitaban los dioses creadores son reproducidos como pirámides y plazas según las versiones del mito de la creación, cuyo discurso incluye la Vía Láctea y otros escenarios cósmicos igualmente proyectados a la trama urbana. La arquitectura se pone así al servicio de la historia sagrada, que contiene hitos invariablemente representados en el inmenso escenario artificial levantado en medio de la jungla (véanse Schele y Mathews, 1998; Stuart, 1998; Taube, 1998; Rivera, 2001; Trejo Ed., 2000). El patrón triádico de algunos conjuntos religiosos, por ejemplo, se ha vinculado con la parte del mito de la creación en la cual los dioses erigen supuestamente tres tronos en la región celeste de la constelación de Orión. Nada de esto hubiera sido conocido, desde luego, si la epigrafía no hubiera avanzado lo suficiente en el desciframiento de las inscripciones, mas hay que advertir otra vez que todavía existen muchos pasajes dudosos y oscuros, que ciertas interpretaciones no son otra cosa que hipótesis bienintencionadas, y que en los próximos años habrá sin duda que corregir o desechar bastantes argumentos que hoy nos parecen reveladores. El interesante e innovador libro de Freidel, Schele y Parker (1993) es mirado aún con suspicacia por no pocos investigadores.

Como dicen Schele y Freidel (1990, 242-261), si los dioses GI' y su tocayo GI, su hijo, son avatares de Venus y la Primera Diosa es la luna, entonces el cosmos se proyecta en la dinastía de Palenque y, por ende, en el modelo de sociedad allí existente durante el período Clásico. Si estos autores han interpretado correctamente las inscripciones jeroglíficas del Grupo de la Cruz, las fechas de dedicación de

los tres templos de Chan Bahlum (o Can Balam, como se transcribe en ocasiones su nombre) se corresponden con tres días distintos de un lapso de cuatro; en el primer día (9. 12. 18. 5. 16 2 Cib 14 Mol, o 23 de julio del 690) Júpiter, Saturno, Marte y la luna aparecerían en una espectacular conjunción, con todos los planetas cerca unos de otros menos de 5° en la constelación de Escorpión. Es muy posible que el día fuera elegido precisamente porque estos tres planetas podían representar o ser imaginados como los nahuales —especie de *alter ego* de personas y cosas— de los dioses de la Tríada, a los que se dedicaban los templos (GI el Templo de la Cruz, GII el Templo de la Cruz Foliada, GIII el Templo del Sol), y la luna ser el doble espiritual de la Primera Diosa, su madre. De ser así, esa parte de la arquitectura palencana representa ya de hecho una obvia proyección del universo exterior sobre el mundo cultural, sobre el sistema de relaciones sociales, que tenía en las pautas del urbanismo maya su más clara expresión. ¿Por qué no suponer que los nexos generales proclamados por Chan Bahlum inspiraron también otros arreglos y disposiciones de edificios en la ciudad, al menos desde los tiempos de su padre, Pacal?

Esa clase de imbricaciones, del firmamento diurno o nocturno, del mundo reconocible de arriba y del mundo conjeturado y representado de abajo, de las restantes dimensiones de la realidad, sobre la superficie de la tierra en la que moraban los hombres, es todavía más evidente en Copán. Schele y Freidel (1990, 322-345) nos recuerdan que el rey Yax Pac fue entronizado el 2 de julio de 763; poco después mandó levantar el Templo 11, encima de otro perteneciente con toda probabilidad a la época de Nenúfar Jaguar. La fachada sur del Templo 11 incluye la famosa Tribuna de Revista, donde están los caracoles que tal vez evoquen la masa acuática tras la cual se encuentra Xibalbá. De ser así quizás la Tribuna sea un metafórico Juego de Pelota de Xibalbá, y el lugar sirviera para escenificar sacrificios humanos. En el suelo delante de las escalinatas hay tres marcadores rectangulares semejantes a los de los verdaderos patios de juego, y las inscripciones de la escalera nombran la estructura como un juego de pelota. Hay allí una figura del personaje sobrenatural llamado Chac Xib Chac (¿un aspecto de Venus, el primer nacido de los Gemelos Divinos, un integrante de la Tríada de Palenque, o sencillamente un avatar del dios Chac?), que es el portador del hacha ejecutora con la que se decapita a las víctimas. Además, en el otro lado del Patio Oeste hay una plataforma con dos caimanes, lo que subraya que todo el conjunto hace referencia al inframundo. El Templo 11 es una expresión monumental, dicen los investigadores norteamericanos, de

El dios del Sol (dios G) en bandas astronómicas. Códice de Dresde y Copán (según N. Hellmuth).

las relaciones cosmológicas de Yax Pac y de la vinculación entre la dinastía y el orden del universo; es su edificio cósmico en el sentido iconográfico, por las figuras y menciones que contiene al inframundo, al cielo y a los antepasados. No era algo nuevo en Copán, por supuesto, ya que 18 Conejo (también conocido como Uaxaclahun Ubah Kauil), el célebre ahau de la primera mitad del siglo VIII, había remodelado en profundidad el Templo 22, cuyas imágenes y símbolos constituyen una de las mejores manifestaciones pétreas conocidas de las ideas cosmológicas de los mayas. Y tal vez algo parecido se podría afirmar de la famosísima y bastante más antigua estructura, la llamada Rosalila, atribuida a Butz' Chan.

En Dzibilchaltún, ciudad del norte que guarda ciertas semejanzas con Oxkintok, Clemency Coggins (1997) ha llevado a cabo un importante estudio del que se pueden extraer varias conclusiones. En primer lugar, la enorme importancia de la dirección norte, conectada con la estrella Polar y con divinidades particulares, lo que tiene que ver, obviamente, con el hecho de que esa ciudad, al igual que la formativa Komchén, se halle en el extremo septentrional de la península y muy cerca del mar. Además, el gran eje este-oeste, que es un camino o sacbé de más de dos kilómetros de longitud, estaba orientado de tal manera que servía para observar la salida del sol en los equinoccios detrás de la pirámide en el extremo este, o para mirar la puesta del sol en la dirección contraria. También, la estructura 1-sub, a veces llamada Templo de las Siete Muñecas, es una construcción cuatripartita, un modelo de los cuatro rumbos, con cuatro puertas orientadas convenientemente, y cuatro escaleras, y con una bóveda que descansa sobre un eje vertical, a la manera de la constelación del cielo septentrional donde la Osa Menor gira alrededor de la estrella Polar y del polo celestial. El templo era blanco, cosa muy rara en los edificios mayas, un color que simboliza la dirección norte. Coggins

propone que esa estructura fue erigida para celebrar de nuevo un culto al norte ya establecido en Komchén más de un milenio antes; era un modelo y un templo del eje del cielo, el centro del culto del hipotético Xaman Ek como dios del norte y de los mercaderes que se orientaban por la estrella Polar. Ese culto quizás tenía como elemento principal un rito ambulante en torno al pilar central, en la dirección contraria a las agujas del reloj, como el movimiento citado de la Osa Menor, que Coggins (1997, fig. 3) reproduce en su artículo para los equinoccios y los solsticios del año 692 de nuestra Era, visto desde Dzibilchaltún.

Puesto que el *k'ul ahau* —el todopoderoso rey maya— sustituye en la iconografía arquitectónica a las imágenes del sol y Venus, si es que tomamos como punto de partida la interpretación que se ha hecho de los relieves de estuco de la estructura 5C (Primer Templo) de la ciudad de Cerros, en la costa de Belice (Schele y Freidel, 1990, 104-118), es lógico pensar que se ha producido a finales del período Preclásico (*ca.* 300 a.C.) o a principios del Clásico Predinástico una identificación entre esos astros y el máximo gobernante, o bien, en otras palabras, el rey ha pasado a ocupar un lugar cosmológico idéntico —en cuanto a cualidades y caracteres adscritos, cuya repercusión afecta a la sociedad y a su entorno natural— al sol y Venus. Como el rey es la referencia primordial para la ubicación e identidad sociales de todos y cada uno de los individuos, es decir, él y sus connotaciones reflejan y conforman la organización de la colectividad —pues el déspota encarna a la sociedad, según decían los marxistas (cf. Rivera, 1982)— nada más «lógico» que conferir también rasgos cosmológicos al concierto social, a la estructura de las relaciones sociales. Por ello, las metáforas cósmicas, la proyección del orden celestial o del orden de Xibalbá (en definitiva, del «Otro Mundo»), debe ser evidente en la ciudad arqueológica en la que habitaba el rey y están representados los diferentes segmentos sociales. Rasgos como cuatrilateralidad, orientaciones solares, ejes este-oeste y norte-sur, etcétera, estarán presentes en la trama urbana básica, y también las alegorías, símbolos e iconos necesarios. De todos los elementos de la ciudad cosmológica, reflejo de la sociedad y reflejo del rey que la encarna, el más significativo es tal vez el juego de pelota. Cuando, como es frecuente, la orientación del campo de juego es norte-sur, indica no sólo su valor cosmológico, sino también seguramente la división dual de la ciudad y de la comunidad allí establecida. Una cancha con dos partes en las que se mueven los equipos contendientes, que golpean una esfera de goma maciza que simboliza el sol, que va de norte a sur, de sur a norte, de arriba abajo, de verano a invierno, etcétera. Pero al

mismo tiempo los jefes de los equipos son oficiantes que personifican a los protagonistas del mito de origen por excelencia, el que está parcialmente recogido en el Popol Vuh, o sea que el mismo sol de la cuarta creación se enfrenta a las fuerzas de la noche y de la muerte cuyo rostro es el emblema de los mundos anteriores destruidos por los dioses. De modo que la pugna formidable, en la que se ventila la aparición de la vida y del cosmos en el libro mitológico de los quichés de Guatemala, se traslada de manera permanente a las ciudades mayas para que los reyes, en su condición de señores solares, compitan con las fuerzas siempre presentes de la destrucción arrancando de sus garras la prolongación de la existencia del universo, y eso se realiza por el hecho de jugar a la pelota. Y eso es lo que nos dice el urbanismo de Cerros, por ejemplo, donde hay antiquísimos edificios para la práctica del juego de pelota, junto al extraordinario Primer Templo, en donde se supone que el gobernante llevaba a cabo un recorrido que imitaba los itinerarios del sol y de Venus. Allí, junto a los grandes mascarones que representan la salida del sol por el este y la puesta del sol por el oeste, y a Venus como estrella de la mañana y como estrella de la tarde, hay también un enorme rostro de estuco, en el lado oriental del edificio 5C-2º, que es el sol bajo la forma de jaguar de la noche. Quizás ése es el punto crucial de la imbricación de la ornamentación de la estructura piramidal con los juegos de pelota y el ritual heliolátrico, pues el jaguar es una criatura de la oscuridad, y el ahau lo es igualmente, en tanto en cuanto pasará a reinar después de su muerte en el inframundo. Dicho con otras palabras, la condición solar del rey no se agota con su actividad como todopoderoso gobernante de la comunidad y del territorio, sino que perdura, y por ello todos los reyes muertos son los soles de la noche como lo son los astros que alumbraron las creaciones anteriores a aquella en la que los mayas vivieron. Ese hecho es incontestable, porque el reinar después de morir es lo que verdaderamente otorga poder sobrenatural al monarca divino, y justifica y explica la abundancia de símbolos funerarios o conectados con el país subterráneo que se distribuyen por Cerros y por otras muchas ciudades de las Tierras Bajas de la península de Yucatán. En el espacio sagrado de los templos, y en el espacio sagrado de las ciudades, el rey maya, como un supremo chamán, podía comunicarse con las fuerzas sobrenaturales del cosmos, muy especialmente con aquellas que regían el estrato inferior que eran las que verdaderamente guardaban el secreto de la vida y la resurrección, de la continuidad de lo creado a través de la germinación de las plantas y de la historia del cosmos desde el momento que los dioses decidieron poner manos a la obra de la creación.

En Toniná, conjunto de ruinas situado en las montañas de Chiapas, se han encontrado también algunos indicios del valor cosmológico de la urbe prehispánica. Juan Yadeun (1994) escribe:

> Ya se puede ascender por un laberinto de escaleras, que en cascada suben hasta el Templo del Espejo Humeante, que levantaba su crestería a más de 80 metros sobre el nivel de la Gran Plaza, con sus 260 escalones que atraviesan siete plataformas y en cuyos extremos se representan los trece niveles cosmogónicos donde los mayas ubicaban el ascenso al cielo, lugar de las estrellas, y el descenso al inframundo, lugar de los descarnados.

Y de esta primera interpretación pasa a las siempre significativas orientaciones:

> Este camino piramidal es el que atraviesa diariamente el sol; por eso la Acrópolis está orientada con la primera luz solar del día más corto del año, que se iguala en dirección con la última luz del día más largo. Así la montaña sagrada está dispuesta con el movimiento solar que tiene dos extremos equinocciales, uno frío y otro cálido.

Para Yadeun el llamado Templo de la Guerra Celeste de Toniná tiene cinco altares al frente en cuyos discos se da cuenta de las batallas calendáricas de las estrellas del cielo. También menciona un Palacio de los Señores del Inframundo, de planta laberíntica, y un curioso mural en la quinta plataforma donde se plasmaron simbólicamente las cuatro eras o soles de la cosmogonía maya en bellos relieves de estuco, además de indicar la relación entre las formas y perfiles arquitectónicos y la simbología de los niveles del cielo diurno y del inframundo nocturno.

En otras ciudades mayas se descubren multitud de asociaciones interesantes. Los llamados Complejos de Pirámides Gemelas de Tikal o Yaxhá pueden interpretarse como marcadores del itinerario solar y modelos cósmicos, por las orientaciones de los basamentos y la composición cuatripartita de los conjuntos. Del Grupo E de Uaxactún se han dicho toda clase de cosas, aunque lo que persiste es que «pudieron observarse (desde un punto al terminar la escalera de la primera construcción de E-VIIsub) los extremos de las salidas del sol. Estos dos puntos fueron fijados en material por los cantos exteriores más al norte y al sur de los edificios al frente, en el lado oriente de una plaza» (Hartung, 1986). Tales complejos arquitectónicos, en los que se suelen agrupar edificios independientes y a veces estelas u otros monumentos, son bastante corrientes en el área maya, aunque

su función es insegura, es decir, no se sabe muy bien si funcionaban como observatorios de las posiciones del sol, si se orientaban con el astro rey por motivos políticos o rituales, o si conmemoraban en sí ciertas fechas del año y servían de escenario a las ceremonias consecuentes.

De la ciudad de Seibal dicen Schele y Mathews (1998, 175) que allí se usó la metáfora del hogar cósmico de tres piedras, es decir el centro del universo, para dar nombre al reino. Si se confirma posteriormente y con nuevas lecturas la adscripción del reino de Seibal a ese lugar crucial de la cosmología, con mucha probabilidad sería éste el caso más evidente de proyección cósmica encontrado hasta ahora.

En Chichén Itzá la gran pirámide conocida como Templo de Kukulcán o El Castillo es hoy en día famosa por las serpientes de luz y sombra que se forman en sus balaustradas en los equinoccios. Para Schele y Mathews (1998, 205) esa pirámide representa la Montaña de la Serpiente —o sea, la Coatépetl de la mitología náhuatl—, debido a los reptiles que enmarcan las escalinatas. Tales montañas, lugares de origen de hombres y dioses, se han identificado también en Tenochtitlan, la capital de los aztecas, en Teotihuacán, y, con fecha muy anterior, entre el 100 a.C. y el 100 d.C., en el grupo H de Uaxactún y en Cerros. Schele y Mathews (1998, 369) piensan que las serpientes de Chichén Itzá representan muy probablemente la idea de *kuxam sum*, o «cuerda viviente», un camino que conecta a los reyes con el cielo, o una especie de cordón umbilical que une a los linajes reales con sus antepasados a través del vínculo de la sangre que por ahí circula.

El Castillo de Chichén Itzá tiene un número de cuerpos, o plataformas superpuestas que forman el basamento piramidal sobre el que se alza el santuario superior, que se ajusta al de los supuestos pisos del inframundo, o quizás del cielo. Y el número de escalones de sus cuatro escalinatas también parece que tiene que ver con el calendario, con lo cual está bastante completa la simbología cósmica del edificio.

En el extremo norte de la ciudad de los itzáes se encuentra el célebre cenote o pozo sagrado, en el que se arrojaban diferentes ofrendas dedicadas a los dioses, entre ellas seres humanos vivos, preferentemente doncellas y niños. El cenote representa la entrada al inframundo, y su posición norteña —la dirección de los antepasados— no es ajena a la importancia ritual que tuvo hasta bien entrada la época colonial.

Otros edificios con indudable valor cosmológico son la llamada Tumba del Gran Sacerdote, una reproducción menor de El Castillo,

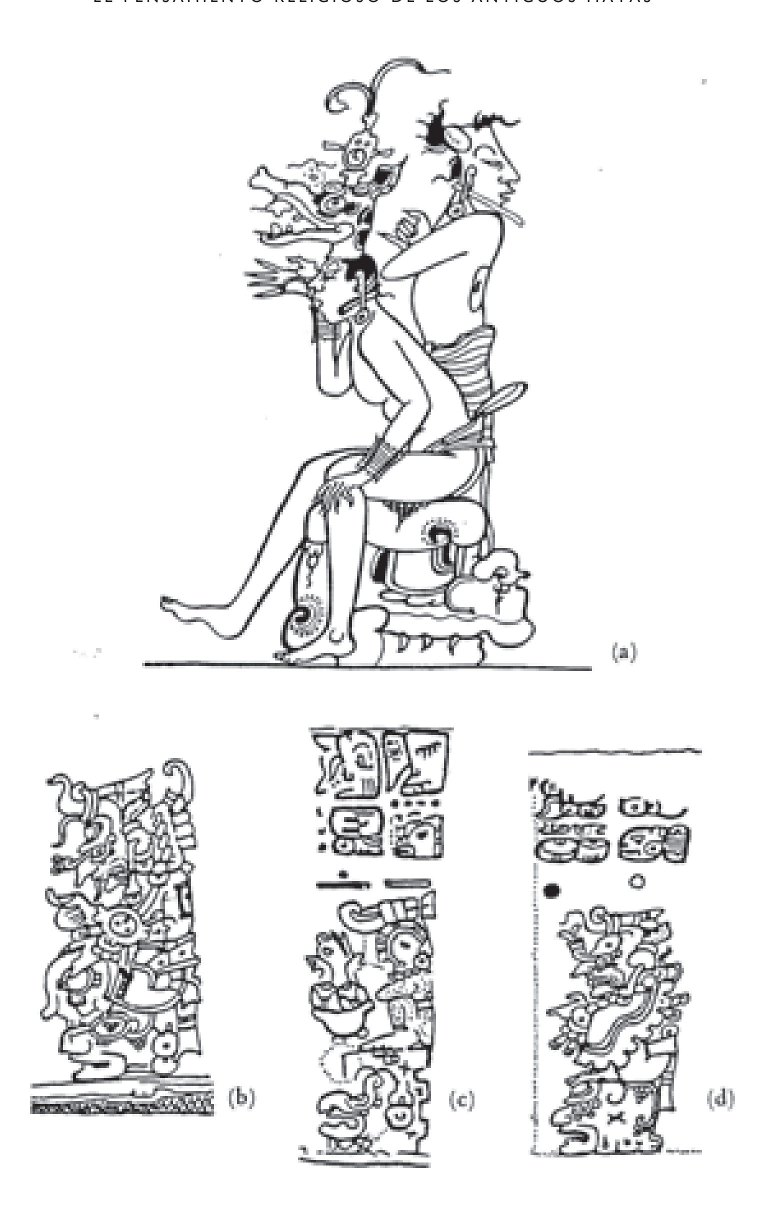
y el Caracol, que es un observatorio astronómico con ventanas dirigidas a ciertas posiciones de la luna y de Venus. Pero donde abundan los símbolos trascendentales es en el Juego de Pelota, la más grande de todas las construcciones de esta clase descubiertas en Mesoamérica. Es un edificio orientado norte-sur, lo que ya sugiere una primera conexión con la Vía Láctea y con la dirección solar en el recorrido anual del astro, lo que tal vez se ve corroborado por la presencia en los extremos de la cancha de dos pequeños templos, así llamados, el del norte y el del sur. El papel otorgado al juego de pelota en los relatos míticos de la creación, como el Popol Vuh, es tan importante que no se puede subrayar suficientemente el valor simbólico que entraña todo espacio urbano diseñado con los muros paralelos, las correspondientes banquetas y los marcadores. Se trata de una actualización de la peripecia que, en su carácter de prueba iniciática fundamental, condujo a los dioses a la creación del mundo actual y de la vida humana. El campo de juego es, según se dijo antes, y como argumentan Schele y Mathews (1998, 210-213), una gran grieta en la superficie de la tierra que pone en comunicación a los oficiantes con el «Otro Mundo», pero sobre todo es asimismo la resolución práctica y semántica de la dialéctica crucial entre la vida y la muerte, entre el cielo y el infierno. Al unirse lo que debe estar separado, mediante el vaivén de la pelota, tocada por los dos equipos contendientes que representan las potencias superiores y las inferiores, las dos caras de la realidad cósmica, se hace posible la creación misma. Es como la guerra sagrada, una acción de muerte de la que se desprenderá, por los sacrificios y la sangre derramada, la vida futura y perdurable. Y es también como el acto sexual, donde se unen los dos sexos distintos —cuya única vía de existencia lógica es precisamente la diferenciación e independencia, la separación— para dar origen a un nuevo ser. Por eso, recordémoslo, en el *Chilam Balam de Chumayel* la creación se describe como una cópula del cielo con la tierra.

De modo que el terreno tiene una significación cosmológica que entronca con la configuración del paisaje en el que los dioses creadores se movieron en los momentos previos a la salida del astro rey. Y en Chichén Itzá tal sentido está sin duda acentuado por algunos detalles. El templo meridional del Juego de Pelota, por ejemplo, tiene siete entradas, y recuerda por tanto a los edificios de nueve entradas colocados igualmente en el costado sur de los complejos de pirámides gemelas de Tikal. Esos vanos se supone que representan el número de estratos del reino subterráneo. Las construcciones que los contienen pueden ser, simplemente, por tanto, símbolos monumentales de Xibalbá. El hecho de que éste sea uno de los pocos juegos de pelota ma-

yas que poseen dos anillos permite plantear una hipótesis parecida, los anillos, decorados aquí con serpientes emplumadas entrelazadas, son como entradas al inframundo, puertas al reino de los antepasados, y sus agujeros son ojos que miran al más allá (Schele y Mathews, 1998, 246-248).

También Claude Baudez (2002, 106-140) encuentra un significado cosmológico en los edificios 12 (Tribuna de los Espectadores) y 24 (Tribuna de los Jaguares) de Copán, e indica que parecen destinados a la deambulación ritual, o sea, diseñados para que los oficiantes recorran un itinerario determinado, en este caso concreto un descenso a los infiernos. Igualmente señala el carácter de cosmograma del edificio 11, donde la escultura en relieve no deja lugar a dudas. En Palenque, «los primeros edificios construidos por el rey Pacal (615-683 d.C.) en el conjunto que hoy se conoce como El Palacio, constituyen las etapas de un recorrido ritual de muerte y de renacimiento ejecutado para su entronización y, posiblemente, para cada aniversario de aquel suceso» (p. 114). Muerte y renacimiento siempre implican la bajada a Xibalbá, y consecuentemente la reproducción material y edificada de esa dimensión cósmica, aunque las cuevas podían ser utilizadas en ciertas ocasiones. En Palenque hay otro conjunto que parece ser igualmente un importante cosmograma, se trata del Grupo de la Cruz, una obra llevada a cabo por el hijo de Pacal, llamado Chan Bahlum, y ahí la disposición de los tres templos, la epigrafía y la iconografía, que Baudez analiza detalladamente, conducen a establecer ese carácter.

Por otro lado, la opinión que sostiene Baudez (1999) respecto a unos intrigantes mascarones que decoran las fachadas de muchos edificios mayas, o que constituyen su apariencia misma, no difiere mucho de la que defienden algunos autores norteamericanos como Linda Schele. Sólo que en lugar de monstruo *witz*, el investigador francés los llama monstruo *cauac*, indicando de pasada que el motivo del «racimo de uvas» tan característico de los mascarones del Templo 22 de Copán, por ejemplo, ha sido sustituido en el norte por una equis o por filas de discos punteados. Con ello, afirma que la omnipresencia de ese símbolo en las regiones Puuc, Chenes y Río Bec, lo que equivale a decir en casi toda la península de Yucatán, confiere a las estructuras arquitectónicas una clara significación cosmológica identificándolas con la tierra. Atravesando las puertas, lo mismo que si se penetrara en una gruta, se entraría en el ámbito telúrico, y los gobernantes allí representados, o que realizaran el correspondiente ritual, expresarían su dominio sobre tal dimensión, bajando al inframundo cuando fuera necesario.



El llamado monstruo cauac sirve de trono a los dioses clásicos y postclásicos (según Hellmuth).

En fin, a medida que avanzan las investigaciones y que se excavan más ciudades mayas, resulta innegable que la mayoría de las construcciones y las trazas urbanas tuvieron alguna relación con las ideas cosmológicas. Las pruebas son muy numerosas, por ejemplo, de la lectura de las dedicatorias de las claves de bóveda en las áreas Puuc y Chenes se desprende que esas piezas arquitectónicas eran consideradas «puertas» al Otro Mundo, puntos atravesados por el *axis mundi* que une los tres niveles cósmicos. Estos casos muestran que la imagen del universo, como aparece simbólicamente representada en el excepcional diagrama realista del famoso plato pintado conocido como Plato Cósmico (Schele y Miller, 1986, 304, 310-312 y fig. 122), inspira a los arquitectos y a los escultores. Pero la complicada doctrina cosmológica, administrada por los escribas y sacerdotes, se proyecta sobre todo en el gran escenario urbano por medio de los mitogramas para permitir la realización de las ceremonias dirigidas a consolidar la estructura de las relaciones sociales y, muy particularmente, el sistema de poder.

8

REYES, ANTEPASADOS Y RITOS DEL ESTADO

Desde el siglo V antes de Cristo existen suficientes testimonios de que la especulación sobre el cosmos fue el objetivo principal del pensamiento religioso de los antiguos mayas. Verdaderamente, se trataba de integrar armónicamente en el concierto universal a la sociedad civilizada que estaba cristalizando en el corazón del Petén de Guatemala y Campeche, y de resolver mediante esa integración los numerosos problemas de subsistencia y equilibrio planteados por un proceso adaptativo audaz y acelerado. Trasvasando al plano cósmico, es decir, trascendente, el orden social y la justificación de las emergentes relaciones de poder, se ponía un freno eficaz a las tendencias centrífugas que la inhóspita jungla tropical favorecía. Los conflictos se suavizaban o desaparecían, y no resultaba lógico impugnar una jerarquización y especialización que venían determinadas por la misma naturaleza de las cosas. Así, el escenario estaba preparado para que hiciera su entrada el último gran pilar del proceso: el gobernante supremo, poderoso, mítico, guerrero y constructor.

Ese gobernante, al que se puede denominar rey en gran parte del área maya meridional a partir del siglo V d.C., gracias a los registros escritos, va a ser el polo de atracción indiscutible en torno al cual va a girar toda la elaboración doctrinaria de carácter político-religioso, va a ser la fuerza centrípeta, la máxima referencia social, el vínculo de unión con las restantes partes del cosmos, el hijo de los dioses fundadores, el dominador del tiempo, un déspota, en fin, cuya presencia era insoslayable para el mantenimiento de la vida en la tierra y del orden en todas las esferas de la realidad (véase Rivera, 1982, 129-196 y 357-368). Otra cuestión es la de su auténtica eficacia como administrador y gestor político; posiblemente ésa fue una carga que

recayó sobre los hombros de las minorías mejor instaladas, mientras que el *k'ul ahau*, el divino señor, quedaba relegado al papel de ineludible símbolo con un margen de maniobra bastante estrecho. Una situación que puede recordar a lo que ocurría en el antiguo Egipto con la figura del faraón, al menos durante el Reino Nuevo. Y lo mismo se puede afirmar del emperador de China en ciertos momentos de la historia de ese inmenso país. Esos gobernantes sagrados arrastran tal cantidad de tabúes, prescripciones, protocolos y rituales, que rara vez hallan un resquicio por el que poder ejercer un gobierno efectivo, una dirección personal de los asuntos públicos. La importancia de las élites en las civilizaciones arcaicas, y en las sociedades modernas, es algo ampliamente aceptado. El poder, por muy focalizado y absoluto que sea, descansa en la aquiescencia y complicidad de las élites. De hecho, las élites están muy interesadas en que exista una figura indiscutible, irrefutable, inexpugnable, como el rey, por encima de las leyes, a la cual recurrir para justificar su poder, y que además actuaba como moderador en los conflictos internos de la propia élite, o al menos como referencia de interés común. La pregunta es: ¿hasta qué punto los reyes, y sus familias, aceptaron siempre sin rechistar su papel de meros iconos visuales aunque altamente significativos, de efigies decorativas y justificativas del sistema? Tal vez, en el caso egipcio, la historia de Akhenatón puede ilustrar un raro fenómeno de rebeldía en este sentido.

Sin embargo, la figura del rey maya es absolutamente central en el desarrollo de la religión clásica. Tal vez su papel fuera relativamente secundario en las cuestiones administrativas, e incluso nulo en lo tocante al fortalecimiento de la economía del estado, pero en la teoría religiosa que, no hay que olvidarlo, sustentaba como ideología única todo el entramado de las relaciones sociales, ahí el ahau era protagonista. Veamos primero un perfil más minucioso de estos prodigiosos seres.

El rey detenta un poder total, pues, aunque el reino comprende una serie de otras entidades estatales o semiestatales que gozan de gran autonomía, todos los gobernantes provinciales se legitiman precisamente en términos de sus nexos de dependencia ideal respecto a la cabecera política. Dentro de su ciudad capital, y en el entorno inmediato, el régimen es centralizado, y focalizado en los aspectos representativos del kul ahau.

El rey es sagrado por varias razones, en primer lugar porque desciende de los mismos dioses que fundaron la dinastía, o el reino, o incluso el mundo, cosa bastante evidente en Palenque. Después, porque puede relacionarse con esos y otros seres sobrenaturales a

través de las técnicas que domina y a las que él sólo tiene la facultad de acceder, como se puede ver en algunos dinteles de Yaxchilán y en muchas vasijas pintadas. Esa comunicación con los dioses y con los antepasados es una tarea esencial para la seguridad de la colectividad. Además, el rey es garante del orden universal, su sangre alimenta a las fuerzas cósmicas, su imagen en las enhiestas esculturas que llamamos estelas las convierte en una suerte de *axis mundi*, por donde se produce el tránsito entre las capas del cosmos. Es, finalmente, un sacerdote, un profeta, un adivino, sabe la magia necesaria para percibir y controlar las cargas que llenan el tiempo, y para dirigir la acción de la naturaleza hacia el beneficio de su pueblo. Las comparaciones con otras culturas ayudan a perfilar la figura del rey maya y subrayan ciertos aspectos esenciales: en la China de los siglos VII y VIII la religión imperial implicaba una variedad de divinidades y agentes cósmicos cuya función principal era la regulación de las condiciones en que se desenvolvían los mundos natural y humano (McMullen, 1992, 186). En Egipto el faraón, que era llamado con el nombre del dios Horus, más que un dios en sí mismo era considerado el instrumento de la divinidad, su símbolo en la tierra, su hijo y representante; las leyes que promulgaba o la estructura de relaciones sociales que defendía perseguían la realización en la sociedad humana del modelo divino.

El rey crea y propaga los mitos heroicos, es intrépido en la guerra contra los enemigos y captura con audacia muchos prisioneros para el sacrificio. Alrededor de su figura se teje una épica donde se entrela-



Un antepasado se aparece a la reina de Yaxchilán desde la serpiente que simboliza el más allá.



Los reyes de Yaxchilán vierten su sangre en un ritual de autosacrificio.

zan sus verdaderos triunfos militares con las narraciones legendarias en las que realiza proezas místicas, enfrentándose con la mente y la palabra a los demonios y poderes negativos. El mejor ejemplo, desde luego, son las pinturas murales de Bonampak. Al desentrañar el signo de los períodos temporales se hace responsable de la repercusión que lleguen a tener.

El rey es un guerrero. Está obligado a luchar y, a veces, a perecer. La guerra tiene entre los mayas un importante valor social, es otro rito en el que se dirimen la calidad y la cantidad de los lazos entre las ciudades, equivale en cierta forma a los matrimonios entre miembros de los linajes gobernantes, y, muy especialmente, proporciona víctimas para los sacrificios, es decir, para las ceremonias de conservación del universo. También ayuda a equilibrar la demografía, que debe mantenerse por debajo de la capacidad de mantenimiento del medio. Las representaciones son muy abundantes, baste citar Bonampak o Toniná, y la multitud de estelas o dinteles con escenas militares, como la bellísima estela 12 de Piedras Negras.

El rey es un practicador religioso. Está implicado en numerosos rituales, como el juego de pelota, el esparcimiento de semillas (Rivera, 1986, 178-184), la efusión de sangre (Rivera, 1981), las danzas sagradas (Grube, 1992), etcétera. Tiene visiones luego de largos períodos de ayuno y laceración, consume drogas para la adivinación y la comunicación con el Otro Mundo, se encierra en las cuevas y los edificios laberínticos (Baudez, 1996), mira los espejos mágicos (Rivera, 2004), lee los libros sagrados y participa, en fin, en procesiones y plegarias, en ceremonias de impetración o execración, y en los ritos fúnebres de sus predecesores (véase, por ejemplo, Stuart, 1984 y 1996; Taube, 1998). Hay casos excepcionalmente significativos, como el del rey Ukit Kan Lek Tok, de la ciudad de Ek Balam, en el norte de la península de Yucatán, que fue enterrado junto con un perforador para sacar sangre del pene hecho de un fémur humano; la larga inscripción jeroglífica que adorna este instrumento afirma que el hueso perteneció a un sacerdote llamado Ukit Ahkan, que seguramente fue el padre del rey (véase Lacadena, 2005). Es decir, que no solamente la efusión de la sangre del monarca constituye la principal ofrenda para el mantenimiento del orden cósmico, sino que manifiesta el sagrado vínculo dinástico y parental a la manera de las hierofanías de las estelas, en las que los progenitores se encuentran en el ámbito celestial sobre la cabeza de los reyes, según se ve también en la estela 1 de la misma Ek Balam, dedicada en el año 840 por el último soberano Junpik Tok Kuh.

El rey es un constructor. No puede detener la actividad cons-



En el dintel 8 de Yaxchilán se ve la captura de prisioneros para el sacrificio.

tructiva en las ciudades porque ése es el reflejo del movimiento del mundo. O bien levanta nuevos edificios o modifica, mediante la ampliación o la remodelación, los ya existentes. Su actuación en las ciudades es la prueba de su vitalidad, de su poderío, y hasta de su legitimidad. Por eso, las urbes mayas son auténticas crónicas arquitectónicas de las dinastías, inmensos archivos pétreos en donde reposa la memoria de los sucesivos monarcas. No obstante, y en contraposición a la práctica habitual de los faraones egipcios, no son frecuentes las inscripciones dedicatorias o las simples referencias nominales que puedan ayudar al arqueólogo a dilucidar qué sectores o construcciones pertenecen a cada señor. Las pruebas a menudo son indirectas, enterramientos asociados, datos cronológicos coincidentes con los reinados respectivos, incluso el hallazgo de vasijas con escenas o jeroglíficos. Los reyes mayas no eran proclives a difundir sus nombres en la escultura o pintura arquitectónicas, mucho menos en sus propias tumbas, los hay en las estelas y otros monumentos pero siempre son escasos y, a veces, dudosos. No cabe duda de que existía un temor

a la exposición del nombre y a los ataques que así pudiera sufrir a través de él cada personaje mencionado, en persona y en espíritu, en la vida y en la muerte.

En toda Mesoamérica, igual que en otras partes del mundo, la dominación política se ha traducido en predominio paralelo de los dioses de los vencedores. El rey maya no confundía aparentemente influencia con proselitismo, pero quizás imponía los dioses de su ciudad y de su linaje en los territorios sometidos. Por eso, un mapa posible de los diferentes cultos a lo largo del Clásico arrojaría mucha luz sobre las actividades políticas y militares. El rey estaba estrechamente unido a su patrono divino, que le amparaba y favorecía en sus empresas, logrando a cambio una mayor representación en el arte, aunque invariablemente de la mano de las propias efigies reales y de la descripción de sus peripecias biográficas. Por ejemplo, en un conjunto de colgantes de concha con inscripciones, encontrados en una urna funeraria de la ciudad de Comalcalco, aparecían deidades asociadas a diferentes personajes de la más alta jerarquía. Tal es la norma constante: en el arte maya los dioses forman parte del entramado social, que se convierte así en una prolongación de la dimensión trascendente. No es ajena a esta situación la voluntad de los reyes de hacer confluir historia y mitología, si es que en algún momento pudieron ser consideradas independientes. Del mismo modo que los atributos del poder de los soberanos, visibles en las obras artísticas, son siempre símbolos e iconos religiosos, toda acción política relacionada con la exaltación dinástica, la expansión territorial o la pugna militar, se tiñe de religiosidad. Se aprecia tal cosa en las famosas pinturas murales de Bonampak, en la mayoría de los relieves palencanos, en las estelas de Piedras Negras o de Yaxchilán, en la decoración de los edificios de Chichén Itzá y en otros muchos lugares. Además, así como las representaciones artísticas hicieron la religión inteligible, se puede afirmar que la coexistencia de la religión y el trabajo es lo que hizo posible la ciudad maya.

Cuando uno se aproxima al arte maya no puede dejar de advertir la abundancia de representaciones de los gobernantes, de hecho es muy difícil detectar una manifestación estrictamente cultual o teológica, salvo quizás en las cerámicas policromadas. Pero a medida que se profundiza en la observación, cualquier análisis de contenido desemboca en la comprobación de que son muy numerosos los motivos sagrados y, lo que es más significativo, que casi todas las escenas son de naturaleza religiosa sea cual sea la apariencia que adopte el personaje representado. Se aprecian fuertes tendencias ornamentales hacia lo vegetal y lo acuático, pero hay un indudable predominio de

los objetos: atuendos, emblemas, enseres; y casi nula presencia de lo geométrico hasta el Epiclásico norteño. El poder real tiene una proyección escénica en las pinturas y los relieves, y en la organización de la ciudad. El palacio maya, como el bizantino o el de China, fue un vasto complejo de edificios residenciales o administrativos persistentemente asociados a capillas o templos. Se utilizan los colores para ilustrar sobre los misterios cosmológicos. Y en cuanto a la ausencia de detalles naturalistas, es un rasgo equivalente al fondo absoluto y uniforme de oro en la Edad Media o en el mismo Bizancio; así se realzan los elementos que simbolizan la ideología del poder real, figuras mayestáticas aisladas o cuidadosamente jerarquizadas. El conjunto representa el orden que aquella ideología impulsa, un orden religioso basado en la comunicación de las partes del universo y en su unidad última.

A la representación de los reyes en el arte maya se le pueden aplicar estas frases con las que se definía el arte barroco en una pequeña exposición de cuadros virreinales mexicanos celebrada en Madrid el año 2005: El artista recurre al artificio, a la exuberancia decorativa y a la sobrecarga simbólica, a la ostentación y la magnificencia que indican la solidez y la constancia del poder monárquico, su objetivo es conmover al espectador mediante logros formales y estrategias didácticas que le hagan sentirse parte sustancial de un mundo altamente jerarquizado. En las civilizaciones antiguas los nombres son de suma importancia. Ya he dicho que el arte maya no prodiga el nombre de los reyes, sino que lo reserva excepcionalmente para determinados soportes y lugares. A menudo un personaje real es citado eufemísticamente por sus apelativos, títulos, o por alguna circunstancia de su biografía (captura de prisioneros, vencedor en batallas, etcétera) que se ha incorporado al rosario de sus denominaciones oficiales. Es muy raro, por ejemplo, encontrar los nombres de los difuntos en los elementos decorativos o los ajuares de las sepulturas, lo que hace pensar que cuando el individuo muere sufre una transfiguración que afecta también al nombre que había llevado en vida, y que por eso no debe constar en el ámbito y el tiempo de la tumba. Algo semejante al «nombre divino» que se añadía al de la infancia cuando el heredero asumía las funciones de gobierno. Y aquí radica una de las pruebas más consistentes sobre el carácter sagrado del monarca; la mayoría de los patronímicos reales conocidos incluyen variantes personales con la mención expresa de un dios, algo que recuerda inmediatamente a la práctica análoga en el antiguo Egipto. Los dioses Chac y Kauil parecen ser los más favorecidos, pero también están Itzamná y otros. La frase suele ser descriptiva, del tipo de «Chac relampaguea en el

cielo», y se refiere por lo general a una cualidad del dios que se transmite al gobernante: fuerza, poder, grandeza, majestad. En todo caso, ese vínculo refuerza el papel de representante de los dioses en la tierra que asumen los reyes. A veces se trata del dios patrono del linaje, la dinastía o la ciudad, y entonces suele reiterarse en los sucesores.

Posiblemente, y fuera de las figuras estáticas y solemnes de las estelas, la escena real más repetida en el arte sea la del personaje con cautivos. Eso puede significar que la captura de un importante enemigo era sustancial en la legitimación del monarca. Y si así era, no se puede negar que estaba teñida de ritualismo y enmarcada en la doctrina religiosa. Con el apresamiento de su primer o principal adversario, el rey daba forma jurídica a su autoridad, al igual que los dioses habían legitimado su naturaleza al dar forma al vacío con la creación del mundo. Tal escena implica una serie de al menos tres ceremonias: la presentación del prisionero, la tortura y humillación, y el sacrificio final. Todo estaba dirigido a la satisfacción de las potencias sobrenaturales que habían favorecido la victoria y que recibirían la energía y la vida del guerrero. Hay muchos ejemplos explícitos, la estela 12 de Piedras Negras, la estela 26 de Oxkintok, la estela 3 de La Mar, el dintel 8 de Yaxchilán, la estela 3 de Bonampak, los tres dinteles de la estructura 1 de Bonampak, el altar 1 de Tikal, las magníficas esculturas de bulto redondo de Toniná y, sobre todo, los murales de Bonampak, en los que se puede asistir a todas las etapas del ritual con una minuciosidad y un realismo sobrecogedores.

El significativo valor de la monarquía divina radica en que la religión maya fue en su origen una religión agraria centrada en la colectividad aldeana, y que es una institución adecuada a la mayor complejidad de la estructura social clásica, con la plena cristalización del orden civilizado y las formas superiores de organización sociopolítica, a partir del siglo V antes de Cristo. La vía por la cual se realiza la perfecta fusión entre aquella vieja tradición y las necesidades del estado clasista es el culto dinástico. El culto a los gobernantes no es más que la extensión al conjunto de los segmentos sociales estratificados del modelo de religiosidad tribal, que se basaba en la consideración de que las fuerzas sobrenaturales que habían fundado el concierto universal habían dado también origen —en un sentido literal, como patriarcas y cabezas de los primeros linajes— a los grupos emparentados de campesinos. La fórmula era la mejor para las condiciones del bosque tropical lluvioso, la más adaptativa, porque recogía y conservaba los ventajosos criterios de integración social primitivos y favorecía la solidaridad grupal. El ahau se convertía en el decano de la sociedad, el padre de toda la congregación de cultivadores, quie-



El rey maya sostiene la llamada barra ceremonial.

nes se sentían así emparentados a pesar de las dimensiones que esa colectividad había alcanzado, superando los límites de los poblados y de las comarcas. Debido a este mecanismo básico de integración, los reyes aludían constantemente a su legitimidad para gobernar en términos de los vínculos con los antepasados. Ésa es también la razón de la importancia de los rituales de comunicación con el más allá. De todo ello se desprende que las pertinentes relaciones con el dios fundador del grupo emparentado, o patrono de la ciudad, que a menudo eran la misma cosa, daban al rey el derecho a reinar; en algunas cerámicas, como las del estilo Holmul, por ejemplo, el llamado glifo emblema —que designa el linaje, el lugar y la persona donde se asienta el poder— o sus signos componentes principales, están conectados

a veces con otros glifos *uay* (o *way* o *guay*) que seguramente señalan a los espíritus *alter ego* de esos dioses patronos. Dicho de otra manera, los glifos emblema, cuya identificación y análisis ha sido sustancial para entender la historia política antigua de los mayas, pueden provenir de los nombres de los dioses patronos, que a su vez nombran indirectamente a la entidad política y territorial de que se trate (véase Dorie Reents-Budet, 1994, 272-273 y nota 45 de la p. 288; también Reents-Budet, 1986, 217-222).

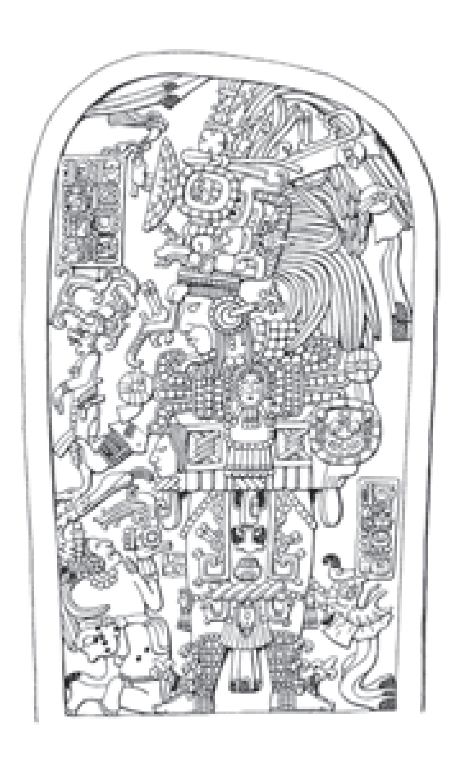
En el Mayab, como en otras muchas civilizaciones antiguas, las masas campesinas, que constituían la mayor parte de la población, eran analfabetas, y por ello el discurso propagandístico de la realeza y de las élites de poder debía ser iconográfico. No obstante, al igual que sucede en Egipto, contamos con numerosas inscripciones monumentales porque esos artísticos jeroglíficos emplazados en lugares estratégicos de las ciudades poseían un crucial valor en sí mismos, eran signos sagrados que conferían tal carácter a determinados espacios, y actuaban mágicamente según los propósitos de los escribas al usar fórmulas y estructuras sintácticas especiales.

Uno de los medios expresivos más importantes usados por los gobernantes para transmitir la doctrina, y para conseguir simultáneamente ciertos efectos mágico-religiosos en su relación con el cosmos y con las fuerzas en él imperantes, fue la erección de estelas. Esas lajas de piedra de diferentes dimensiones que se alzaban, por lo general esculpidas en una o más de sus caras, en las plazas de las urbes o incluso en el interior de algunos recintos, exaltaban al rey y le conectaban con el universo y con los dioses. Su imagen visible se fundía con las imágenes invisibles de lo sobrenatural. La estela es un compromiso artístico entre la manifestación del poder y la obsesiva necesidad de comprender el tiempo; muestra cómo los reyes gobiernan ese tiempo y, a través de él, el universo.

Las estelas son hitos cronológicos que señalan la culminación de los períodos de 20 años de 360 días cada uno, los llamados katunes. La invariable presencia magnificente de los reyes en la mayoría de las estelas significa que esos personajes se encadenan a los segmentos particulares de ese tiempo sagrado. Es decir, el rey, como los demiurgos fundadores del origen, participa del inmenso poder que el tiempo posee por su propia naturaleza creadora y destructora. Así, el rey habita el tiempo katúnico y ambas esencias confluyen para dotar de orden al cosmos. En el tiempo todo surge, se realiza y se verifica, podía afirmar quizás un sacerdote maya, y de ahí la fuerza colosal que lo recorre, pero el orden, que debe ser apropiado a la vida y los intereses de los humanos, depende de la acción del monarca. Las figuras

en las estelas *son* en el tiempo, con el poder del tiempo, y por eso *son* absolutamente. Una vez que los mayas descubrieron tales cualidades del transcurso de los días, a finales del Clásico Predinástico, era natural que la doctrina cosmológica consecuente involucrara de inmediato a los gobernantes, que por entonces perseguían su legitimación definitiva y el ámbito en el que afirmar un poder que deseaban, y necesitaban, firme y total.

Si consideramos que un retrato en una estela convierte en alguien presente, o hace presente, al gobernante, la estela puede ser considerada, o serviría, como un avatar del cuerpo físico del monarca (Stuart, 1996, 165). Y los rituales allí representados como ejecutados permanentemente. Por los lugares donde eran colocadas puede afirmarse de ellas que eran sustitutos o extensiones de la persona real, embarcada a veces en actos rituales, pero siempre convertida en el *axis mundi* que comunica los niveles del cosmos y permite el



El rey maya empuña el cetro con la efigie del dios Kauil.

concierto universal. El rey dominando con su sombra a lo largo del día y del año los cuatro rumbos del mundo, pues la piedra que lo contiene es también un gnomón, un enorme reloj solar que vierte sus imágenes y sus inscripciones en la tierra circundante impregnándola de sacralidad y tomando a cambio su fuerza generadora. Las estelas no sólo conmemoran acontecimientos y ceremonias del pasado sino que sirven para perpetuarlos en la eternidad de un tiempo inacabable. Las estelas eran pues usadas para marcar las etapas en el transcurso del tiempo y para, a la vez, introducir en ese fluir el acto ritual representado que, luego de haberse celebrado conmemorativamente en la fecha precisa, pasaba a formar parte, de manera efectiva, de la dimensión total de aquel tiempo.

Los reyes mayas son de este modo encarnaciones del tiempo y de su paso. Petrificados en las estelas y confundidos con los períodos que ellas conmemoran y proclaman, cumplen con su designio solar: generan día a día el tiempo y el espacio, es decir, recrean el mundo. Sabemos por las inscripciones jeroglíficas y por los datos etnográficos que los mayas siempre han dotado de cualidades personales a los períodos de tiempo, que tienen nombre y cara, y tendencias benévolas o malignas. Los períodos de tiempo gobiernan el cosmos como los reyes gobiernan los territorios; hay una clara identificación entre ambas figuras: los períodos de tiempo terminan en el vigésimo día de nombre *ahau*, el título principal de los reyes. Ambos son «señores», ambos son intercambiables: las fuerzas del *tun* (año de 360 días) y del *katun* (ciclo de 7200 días, o sea, 360 x 20) rigen en el reino terrenal mientras el rey se proyecta al universo para darle equilibrio, vigor y armonía. Y hay inscripciones que hacen esta identificación explícita, como en la estela 22 de Naranjo, en la que se dice: *7 ahau 3 cumku u bah Kak Tiliu Chan Chaak*, es decir, «7 Ahau 3 Cumkú es la imagen (o espíritu) de (el rey) Kak Tiliu Chan Chaak» (Stuart, 1996, 167). Esto equivale a decir que los períodos temporales y las fechas particulares (en este caso una fecha de Rueda Calendárica, es decir, la combinación del ciclo de 260 días llamado *tzolkin* y del año de 365 días llamado *haab*; véase, por ejemplo, Rivera, 1985, 163-175) tomaban apariencia corporal en las personas de la realeza, y que el rey era explícitamente identificado con los mecanismos y las fuerzas temporales del cosmos.

Ya he mencionado algunos de los ritos de la realeza. La biografía del ahau estaba jalonada de ceremonias religiosas que establecían la alianza con las fuerzas sobrenaturales y garantizaban al pueblo la fertilidad de los campos, las victorias militares o, sencillamente, que el sol volviera a salir por el oriente en el amanecer del siguiente día. La

mayoría de esos ritos no pueden ser descritos por los investigadores debido a la parquedad de la información o a la incertidumbre de las lecturas jeroglíficas, pero, poco a poco, van surgiendo indicios cada vez más sólidos. Para empezar, las ceremonias de entronización debieron ser deslumbrantes pues son numerosas las referencias a este acontecimiento; tanto Claude Baudez (2002, 114-124) como yo mismo (Rivera, 1995) creemos que un ritual de suma importancia se celebraba en construcciones subterráneas, laberínticas y oscuras, en donde el soberano emulaba el itinerario del sol en el inframundo, el triunfo sobre las tinieblas y el renacimiento al nuevo estado. Luego, a lo largo de su reinado, llevaba a cabo, sin duda periódicamente, una serie de actos litúrgicos relacionados con la agricultura, con los ciclos temporales, con el movimiento de los astros, con la guerra o con la dedicación de edificios y monumentos. David Stuart (1984 y 1996) señala algunos que parecen deducirse de las inscripciones y de la iconografía: el «esparcimiento de semillas» o «vendar la piedra» (atar o envolver la estela con tejidos), pero también son bastante evidentes el derramamiento de sangre (Rivera, 1981), acto sacrificial que apuntala la existencia del cosmos, la invocación y visión de los dioses y de los antepasados en las serpientes del Otro Mundo, la comunicación con el más allá mediante espejos mágicos (Rivera, 2004), las deambulaciones en edificios y conjuntos arquitectónicos, danzas rituales como las representadas en las estelas de La Amelia, humillación e inmolación de prisioneros, y, desde luego, el juego de pelota (los gobernantes mayas acostumbraban a llamarse a sí mismos en las inscripciones *pitzal*, o sea, «jugadores de pelota»).

La disociación voluntaria de la consciencia se logra tratando de inhibir en la mente las señales que llegan desde el exterior, mientras se fija la atención en un objeto, por ejemplo, y preferiblemente, un espejo, un cristal, un recipiente con agua, una superficie negra. El proceso puede favorecerse o acelerarse con la ingestión de drogas, sobre todo si lo que se pretende es obtener visiones o hacer predicciones, adivinar en torno a determinadas manifestaciones del Otro Mundo, o invocar y comunicarse con espíritus y seres divinos. Los reyes mayas aparecen con alguna frecuencia en actitudes que se pueden interpretar como procedimientos de alteración de la conciencia. A mi modo de ver estos son ritos cruciales en la vida de la sociedad, muy especialmente en lo que atañe al orden político. Si contamos los testimonios artísticos, son tal vez más numerosas las actividades reales relacionadas con la adivinación y la nigromancia, y con la religión en general, que con la guerra o la administración propiamente dicha.

Según señala Nikolai Grube (2004), la ascensión al trono de los reyes de Palenque, igual que el primer rito de autosacrificio, tuvieron lugar en un espacio sagrado que representaba la entrada al inframundo, es decir, en ese misterioso lugar que las inscripciones llaman Matawil. He aquí, por tanto, la aplicación al ritual de la realeza del modelo cosmogónico que indica la llegada de la humanidad desde el interior de la tierra, a través de pasadizos subterráneos, hasta los primeros lugares poblados. Ese modelo es obvio en mitos como el del origen del mundo en Oxkintok, que ya he comentado antes, y se aplicaba al origen de las dinastías reinantes, que siempre provienen de lugares existentes o míticos relacionados con el inframundo, lo mismo que los aztecas decían proceder de las siete cuevas de Chicomoztoc. Cuevas, naturales o artificiales, se han encontrado bajo las pirámides de Teotihuacán, y junto a edificios de Chichén Itzá, Oxkintok, Naj Tunich y tantas otras ciudades mayas. Su utilización para rituales de distintas clases está suficientemente demostrado. La tierra, por tanto, es el lugar de origen y el lugar de destino; los seres humanos vienen de allí y allí volverán al morir, tal vez para renacer de nuevo, como el maíz, o como el sol. Y los reyes, que mueren ritualmente cuando cambian de estado y se convierten en el *k'ul ahau*, también salen del interior de la tierra, y sus antepasados, los que fundaron la dinastía y la entidad política sobre la que gobiernan, también llegaron como emigrantes desde las lindes del inframundo.

Los mayas creían que el mundo en el que estaban fue creado el 13.0.0.0.0 4 Ahau 8 Cumkú (fecha maya que equivale en nuestro sistema cronológico al 13 de agosto del año 3114 a.C.). Es una teoría que se consolidó en los albores de nuestra Era y que probablemente obedecía a razonamientos matemáticos y astronómicos. De ese momento datan pues la tierra, el cielo y el inframundo, y los caminos que llevan de uno a otro de esos ámbitos cósmicos. Cuando los reyes mayas entraban en las cuevas o en los edificios laberínticos, no sólo descendían al Xibalbá sino que regresaban al momento fundacional y quedaban imbuidos de la energía y las propiedades de las primeras portentosas criaturas a las que dio vida el Espíritu Creador, el Corazón del Cielo, como dice el Popol Vuh.

Hay un debate abierto entre los estudiosos sobre si la mayoría de los textos mayas jeroglíficos son poco más que propaganda monárquica o se refieren a los objetos importantes y sagrados y al ritual para «activar» ceremonialmente tales objetos (véase Stuart, 1996). Houston (1997, 291) afirma que los temas principales, y casi únicos, de las inscripciones son la historia dinástica, los sucesos astronómicos, el comportamiento ritual y sus referentes espaciales, y las rela-



El rey Chan Bahlum conmemora su entronización ante una representación cosmológica. Relieve del Templo de la Cruz de Palenque.

ciones de los hombres con el tiempo. Stuart, por su parte, concretando más, dice que muchos textos que recogen historias de la élite, de hecho conciernen a la interacción ritual entre gobernantes y objetos. Así, algunas estelas tenían incluso sus propios nombres y eran «participantes» en la narrativa histórica y ceremonial. Yo estoy convencido de que también algunas vasijas de cerámica, piezas labradas de jade, esculturas, grupos arquitectónicos, escalinatas o construcciones diversas, tenían nombres particulares y que su papel en los rituales iba más allá del mero decorado escenográfico. Los etnógrafos conocen muy bien las prescripciones que están indicadas para los tallistas de máscaras o los que manufacturan objetos sagrados en la Guatemala actual; muchos de los objetos que aparecen en situación supuestamente ritual en las pinturas de las cerámicas clásicas, espejos, cetros, recipientes, libros, o los misteriosos bultos atados en los que sin duda se guardaban las cosas más sagradas, debieron estar dotados de especiales poderes, y los reyes, representados siempre cerca, los usaban para afianzar su propio carácter divino.

Éste es, precisamente, un problema crucial para avanzar en la hermenéutica de los fenómenos religiosos mayas. Los reyes mayas ¿eran considerados dioses? Casi podemos estar seguros de que así sucedía una vez muertos, pero ¿qué ocurría durante el tiempo de su vida? Yo he pensado siempre que la maya era una monarquía divina, según el modelo que los estudiosos han descrito en África y en otros lugares, pero tal apreciación necesita de matizaciones. Houston y Stuart (1996) han discutido ampliamente el problema basándose en informaciones epigráficas e iconográficas, pero la duda no se ha podido despejar del todo. La conclusión a la que llegan se ajusta a la frase de Baines respecto a los faraones egipcios (1995, 11): «El rey es marginal en el mundo de los dioses, pero a través de él esos dioses confían en el mundo de los humanos y en sus esfuerzos para sustentarles a ellos y al cosmos». En todo caso, las comparaciones con otras civilizaciones donde han gobernado déspotas estrechamente vinculados a las divinidades favorecen la opinión sobre el carácter sagrado de los reyes mayas, y los jeroglíficos son bien claros al respecto: el rey lleva el título de *k'ul ahau*, señor divino, aunque la palabra *k'u* tiene una variedad de significados que van desde lo sagrado en general hasta el edificio o el espacio en el que se realizan las ceremonias religiosas. Más adelante, cuando desarrolle la argumentación oportuna para la identificación de los dioses mayas, volveré a tratar el asunto de la divinización en sentido estricto de los monarcas del Mayab, pero ahora podemos ya calificarle como un ser residente de manera continua en el terreno de lo fronterizo, con un pie en los negocios de su reino y otro en las inmensidades cósmicas. El rey mismo, para poder llevar a cabo su difícil misión política, tuvo que ser considerado una hierofanía, es decir, una manifestación viviente del ámbito sagrado, como la lluvia, pongamos por caso, pues la acción de ambos producía la continuidad de la vida sobre la tierra (véase, sobre las cualidades de los reyes divinos, Rivera, 1982). De modo que, a efectos de los contextos y relaciones que trato de establecer en este libro, el kul ahau será tenido por un dios entre sus súbditos, un ser providencial en el sentido más religioso del término, perteneciente a una categoría de dioses con forma humana que están dotados de poderes extraordinarios y que pueden acceder a otras dimensiones de la realidad y comunicarse con sus moradores. A esta apreciación no es ajeno el hecho de que las inscripciones hagan mención una y otra vez de los orígenes míticos de muchas dinastías, por sus ascendientes y por sus procedencias: ya he dicho que la historia dinástica de Palenque comienza con una leyenda de migración y que los reyes están relacionados con el lugar Matawil; en Copán y en Pusilhá se

cita Chi Witz (lectura convencional del glifo locativo) como el lugar donde un fundador dinástico o un héroe cultural erigió las primeras estelas de piedra; los señores de Yaxchilán también remontan su origen al fundador Yoat Balam, que tenía el título de «señor del árbol (o familia) de Chi Witz» , y también en Tikal aparece citado ese lugar mítico; pero es en un grupo de cerámicas del Petén donde se relaciona Chi Witz con el origen de la dinastía Kaan, que posteriormente estableció su sede principal en Calakmul, y revelan que Chi Witz fue el lugar donde el personaje legendario citado en los textos de Copán y Pusilhá conjuró al viejo dios de los venados, que era el compañero espiritual o *way* de los señores de esa dinastía Kaan (Grube, 2004, 36-37).

En la plataforma esculpida del Templo XIX de Palenque, recientemente descubierta, hay una inscripción que afirma que el padre del dios que los arqueólogos han clasificado bajo la sigla GI fue entronizado como «gobernante», al parecer de la propia ciudad de Palenque, en una fecha alrededor del 12.10.1.13.2 (en el calendario occidental el año 3309 a.C.). Lo que más me interesa ahora de ese texto es que el acontecimiento fue sancionado por el dios Itzamná y que se llevó a cabo en el cielo. Es decir, que el señor celestial nombró a GI (pues lleva el mismo nombre que el primero de sus hijos) regidor de Palenque (ciudad arqueológica que en la Antigüedad se llamaba Lakamhá), al modo en que los poderosos reyes de las grandes capitales mayas colocaban en sus cargos a los gobernantes de los sitios menores (véase David Stuart, 2000a). Por supuesto, GI, en su papel de dios gobernante de Palenque, es un antepasado de los reyes del período Clásico, cosa que ya se sabía por los textos y la iconografía de los templos de la ciudad, muy especialmente del llamado Grupo de la Cruz. De GI y de sus hermanos GII y GIII, nacidos los tres en el año 2360 a.C., emana la legitimidad dinástica y, sobre todo, la cualidad divina de personajes como Hanab Pacal y Chan Balam, que dieron a Lakamhá su mayor época de apogeo en el siglo VII y parte del VIII. Los descendientes de un dios, o de un antepasado divinizado, llevan la sangre de aquél y gozan de parecida naturaleza. Un recurso muy extendido, que se puede encontrar en el Mediterráneo antiguo y en muchas culturas del Próximo Oriente o en China.

Honrar a los antepasados es el verdadero meollo del pensamiento religioso de los antiguos mayas. Dada la estructura social vigente desde la época del Clásico Predinástico, los dioses son antepasados de los gobernantes y, por su mediación, de todos los miembros de la comunidad. Es muy posible que los gobernantes que fundaron las más importantes dinastías del período Clásico fueran divinizados tras

su muerte, y que sus templos mortuorios se convirtieran en la sede de una auténtica veneración traducida en un culto elaborado. El derecho a reinar estaba indisolublemente unido a la legitimidad que se desprendía de la relación parental directa con los ancestros fundadores. Los mayas modernos creen que existe una especie de cordón umbilical celeste del centro del mundo, al que llaman *k'uxam sum*. Se trata de una «cuerda viviente» por cuyo interior fluye la sangre desde el cielo hasta los señores indígenas, lo que, si bien es una metáfora de la importancia del parentesco que otorga legitimidad para gobernar, legitimidad que radica en los ancestros que están en el cielo (probablemente el cielo nocturno, que es un ámbito equivalente al Xibalbá subterráneo), también indica una dependencia de las madres: los antepasados son considerados las madres de los gobernantes, a los que transmiten, junto con la sangre del linaje, el derecho para ejercer el poder. El cielo-Xibalbá es como la «madre tierra», el lugar de la fecundidad, por eso la vida sale de allí, lo mismo que el dios del maíz y el sol en cada amanecer.

Entre los ritos mayas destacan los relacionados con el calendario. Pero es frecuente que se consideren conmemoraciones del paso del tiempo lo que son en realidad jalones de la biografía política de los gobernantes, que se hacen coincidir con puntos redondos de los ciclos calendáricos. Parece ser que se festejaban —al menos en algunas ciudades, como Palenque— los períodos de 1/8 de katún, o medio *hotun*, como acontecimientos en la vía de la iniciación de los futuros gobernantes. Los jóvenes príncipes llevaban a cabo algún rito en esas fechas, cuyo nombre jeroglífico ha sido identificado, aunque todavía no se sabe en qué consistía exactamente. Eso, en todo caso, nos revela el complicado mundo ceremonial de los miembros del linaje reinante, pues había tantas liturgias en la entronización como en todo el largo período previo (véase David Stuart, 2000b). No obstante, los fines de katún (es decir, el final de un lapso de 20 años de 360 días cada uno) daban lugar a las ceremonias más significativas. Y cuando los períodos temporales eran aquellos vinculados a revoluciones sinódicas de planetas tan importantes como Venus, entonces los festejos y las decisiones políticas se sucedían, por ejemplo, las iniciativas bélicas contra otras ciudades.

Los mayas creían firmemente en algo que hubiera puesto los pelos de punta a los teólogos calvinistas: los astros no tienen una función simple, no solamente sirven de marcadores cronológicos sino que presiden y determinan el destino humano.

He aquí un aspecto crucial del pensamiento religioso de los antiguos mayas. El tiempo fue concebido como el elemento vertebrador

del universo, la circunstancia principal de su origen, el factor determinante en su apariencia y devenir. El tiempo es la consecuencia del movimiento de los astros y, puesto que es en ese tiempo en el que se extiende y desarrolla la vida, las estaciones agrícolas, las etapas de cualquier biografía, el acontecer político y social, en fin, los mayas contrapusieron movimiento y vida a quietud y muerte, e hicieron del mantenimiento de la actividad sideral el primer objetivo de los ritos de la realeza. Había que mantener el movimiento del mundo, y había que desentrañar el carácter de las fuerzas que impregnaban el *continuum* cronológico. Porque el tiempo no era neutral e indiferente; mejor que suponer que el tiempo era un telón de fondo ante el que desfilaban los acontecimientos, un decorado frío e inerte, se le dio un aspecto físico de múltiples rostros, apacibles unos y beligerantes otros, que condicionaba la existencia de los humanos y de todo lo creado. Cada segmento temporal estaba poblado, casi podría decirse imbuido, de fuerzas, energías o poderes, que se combinaban para dotar de destino al cosmos todo. Por eso los mayas, antes de nada, sirviéndose de la herencia legada por sus antecesores los olmecas y de su fina habilidad para la observación astronómica, definieron esos segmentos temporales, y luego los escudriñaron en profundidad, los relacionaron con los sucesos y aconteceres, los sometieron a experimentos y reacciones, hasta descubrir el signo y la voluntad de aquellas fuerzas y poder vaticinar por el pasado el presente y el futuro. Y dada la recurrencia cíclica de los períodos temporales, así se pensó que acaecería con los hechos de la vida y de la historia, y así se confundieron en realidad, en la ideología religiosa y en la práctica cotidiana, los tiempos pretéritos con los del porvenir. Nació la profecía como una actividad religiosa fundamental, y el oficio de profeta como el que correspondía a los sabios del tiempo, un clero prestigioso en el Postclásico cuyos conocimientos eran indispensables para entender los designios del Corazón del Cielo y los creadores y los formadores, y para evitar la angustia del desconcierto y el caos.

¿Se puede quizás decir que los mayas concibieron las cosmocronías? Una cosmocronía es una cronología en la que se funden el tiempo del universo y el tiempo de la historia. Así se describe el conjunto de lo real. Como hizo para China Shao Yong (1012-1077) en el siglo XI. En la estela D de Quiriguá (766 d.C.) hay un cálculo que conduce a un día 400.000.000 de años atrás, ¿qué buscaban allí los mayas, el origen de los mundos, el origen de los dioses creadores? Como el calendario es un sistema de organización intelectual del mundo, que engloba un conjunto de leyes sobre su funcionamiento y manifestaciones, y dado que el cosmos rueda en interminables ciclos de

renovación que se plasman calendáricamente, no es absurdo insistir en la evidencia de cosmocronías mayas.

El tiempo era como una serpiente para los mesoamericanos y para los egipcios. Se desliza sobre el mundo, sinuoso, en silencio. Se renueva cíclicamente, cambia la piel de la tierra, hace que florezca el paisaje, que crezca el Nilo, que vengan las lluvias. Es una serpiente que engulle las horas y que luego las va vomitando, nuevas y revitalizadas. Es la *tsab can* maya y el ofidio de las pinturas de la tumba de Tutmosis III en el Valle de los Reyes. Con estas connotaciones deben interpretarse algunas representaciones de serpientes en el arte mural y en los códices mayas tardíos.

Quiero mencionar finalmente un conjunto de ritos que se pueden denominar execratorios y que atañen igualmente a la realeza maya pero en un sentido negativo. En muchas ciudades del Mayab se observa la destrucción intencionada de estelas o monumentos escultóricos dedicados explícitamente o claramente relacionados con un señor o gobernante; entierro de tales objetos; apertura y manipulación de tumbas; remodelación de templos personales o dinásticos, con deformación u ocultamiento de las partes vinculadas a los dedicatarios originales; demolición de edificios erigidos por reyes anteriores, etcétera. Es indudable que, lo mismo que sucedió en otras áreas del planeta, como Egipto, en la mayor parte de los casos se trataba de borrar las huellas de determinado personaje, privándole así, muy probablemente, de los beneficios e influencia que la religión concedía a los monarcas difuntos. Otras veces, claro está, el rito pudo estar pensado para preservar mejor esa memoria, pero me inclino a pensar que la execración y la anulación de las acciones de los antecesores eran el objetivo primero, conectado con las pugnas dinásticas y las luchas de intereses típicas de todas las cortes despóticas. Hay muchos ejemplos: la estela 40 de Tikal, el anillo del Juego de Pelota de Oxkintok, el marcador de Tikal, la tumba sacrificial de Yaxuná, los dinteles 11 y 13 de Oxkintok, el anillo del Juego de Pelota de Edzná. El caso de los enterramientos lo veremos más adelante, pues su diagnóstico es bastante complicado, sobre todo si se tiene en cuenta que la mayoría de los grandes sepulcros mayas son anónimos, pero la actuación sobre los cadáveres puede ser tan eficaz como la actuación sobre los nombres.

9

ENCIMA Y DEBAJO DE LA SELVA

La idea fundamental de la cosmovisión maya es que todo lo que existe está en el tiempo, y por tanto sometido al deterioro y aniquilamiento que el tiempo impone. Los dioses crean al hombre para que lleve a cabo la tarea de rejuvenecer permanentemente el universo y todo lo que hay en él, incluidos ellos mismos; el hombre es dotado de una sustancia vital que permite la regeneración, se trata de la sangre. Con la sangre, ofrendándola en la manera adecuada, el hombre consigue que todo se mueva y permanezca. Vivir es moverse, el movimiento es la vida. En todos los seres vivos hay sangre que se mueve, y la sangre más poderosa es la del más poderoso de los seres vivos, el rey. El sentido de la vida es mantener la vida misma, cumpliendo así el plan de los dioses, que de este modo cobran a su vez existencia, por el culto y la plegaria. Cuando los seres vivos dejan de moverse mueren, y la sangre huye de su cuerpo. Entonces pasan a habitar en la otra cara de la realidad, la del inframundo, ese emplazamiento subterráneo y más allá de las masas acuáticas, debajo de la selva, aunque, al igual que ocurre con otras entidades que moran allí, o que pasan en Xibalbá temporadas, pueden acceder a la superficie de la tierra e incluso al ámbito celestial bajo determinadas condiciones.

Insisto, es incuestionable que los difuntos mayas habitan en el inframundo, pero también lo es que pueden volver ocasionalmente a la superficie de la tierra. Un buen ejemplo sería el dintel 15 de Yaxchilán, en cuyo relieve no sólo se ha representado a una mujer viva que ve a un muerto sino la gran serpiente que indica el ámbito en el que éste mora y que abre sus fauces para facilitar su salida hacia el reino de los vivientes. También en la estela 6 de Itzimté podemos ver el cuerpo completo del antepasado que sale de la serpiente ante una

mujer de la familia real. Por eso seguramente las tumbas están situadas bajo los mismos edificios que habían sido usados u ocupados por los que se fueron, para expresar que ellos viajan entre las dos esferas de la realidad, es decir, siguen existiendo aquí y allí. Son dos mundos conectados por numerosas vías: las cuevas, el juego de pelota, los templos, los laberintos, y, por supuesto, las mismas tumbas físicas. Los vivos pueden ir al inframundo y regresar, por ejemplo durante el sueño, y los muertos van y vienen por los mismos caminos. El difunto que emerge de la serpiente es como el hombre-dios que sale del caparazón de la tortuga en el famoso plato pintado, o como el rey que deambula por los cuartos del Satunsat de Oxkintok o por los subterráneos de Palenque, todos se mueven entre las dos dimensiones, y tal movilidad fue considerada esencial por los mayas y es una de las características básicas de su pensamiento religioso. El modelo, desde luego, debió ser el maíz, la planta que da la vida a las gentes, que se entierra y brota, que muere y renace, que se vuelve a enterrar, y también el agua, que cae del cielo y penetra en la tierra, y sale de la tierra y asciende al cielo, y así en un ciclo eterno del que depende la supervivencia del mundo y de todo lo creado.

Un hecho interesante es que, según parece, casi siempre son mujeres las que tienen visiones de los ancestros, mujeres de alto rango, seguramente esposas de los reyes. ¿Se debe tal vez a su condición de madres, de depositarias de la legítima sucesión —como se aprecia en algunos relieves de Palenque—, de portadoras de la fertilidad, y de hacedoras en primera instancia de la vida en sus vientres, símbolo por ello de la renovación de la existencia y de la continuidad en la línea de descendencia? La tierra es representada como una mujer, el interior de la tierra es equivalente al interior de la mujer, a su útero, donde se fragua la vida.

A los mayas les hubiera gustado aquella frase de Juan Goytisolo: «La diferencia entre los vivos y los muertos es una cuestión de tiempo». A indagar en la naturaleza de ese tiempo que ocasionaba tales cambios sustanciales dedicaron sus esfuerzos durante dos mil años. Vida y muerte son dos condiciones ineludibles, antagónicas pero complementarias, del ser humano. Mas en la religiosidad maya era muy importante la creencia en la resurrección: todo en el universo les sugería la vuelta a la vida después de la muerte, como el sol y la luna en el firmamento. Sobre todo la luna podía equipararse perfectamente, por la secuencia de sus fases, a las etapas de la vida, desapareciendo al fin para reaparecer nuevamente. Negando la aniquilación definitiva del yo de cada persona no propugnaban una esperanza que hiciera más tolerable la existencia, sino que procedían realmente a la

abolición de hecho del tiempo lineal y acumulativo, convirtiendo el misterioso e ineludible transcurso de los días en una sucesión de acontecimientos invariables, algo así como una distinta puesta en escena para la misma obra representada por los mismos personajes. Pero cada función era dispar, los seres humanos cambiaban con la muerte como lo hace el sol, que siempre es diferente porque es *el sol de otro día*, pero siempre es el mismo sol. La resurrección, según el modelo que establece el mito fundacional contenido en el Popol Vuh, da lugar a una vida igual pero distinta que se desarrolla parcialmente en un lugar llamado Xibalbá, que era una especie de reflejo del mundo de los vivos, aunque también cabe la hipótesis, sostenida en el mismo relato cosmogónico quiché, de que los muertos renaciesen sobre la

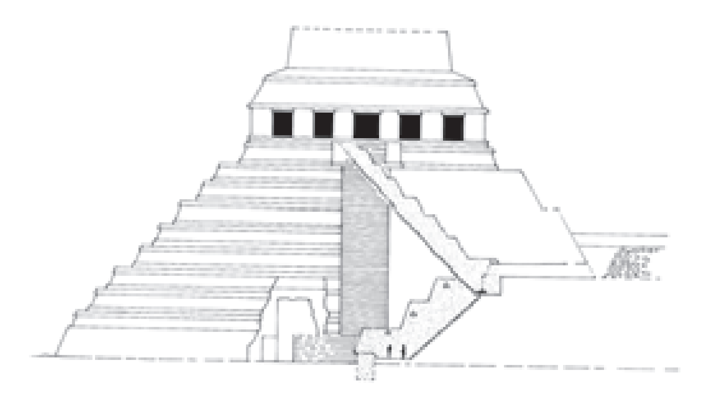


El rey Hasau Chan Kauil protegido tras su muerte por el sol del inframundo. Dintel 3 del Templo I de Tikal.

superficie de la tierra o en el cielo en un tiempo diferente, como el sol y el maíz, de nuevo con el aspecto de individuos mayas semejantes a los que un día fueron. Desde luego, Xibalbá, el inframundo o país de los muertos, puede ser contemplado exclusivamente como un *tiempo* diferente, una Era pasada o muerta, ya acabada pero vigente en los términos de su lógica metamorfosis. Puesto que todo termina y muere, como el mundo, la luna, el viento, el día, al igual que el hombre, la continuidad de los seres humanos después de la muerte implica la paralela continuidad de todo lo demás, o sea, que todo lo que pasa y perece tiene su lugar en Xibalbá, de donde emergerá en las condiciones de renovación y de diferenciación adecuadas.

Los mayas, como el resto de los mesoamericanos, consideraron que en el gran diseño del universo los dioses no daban ninguna importancia a las vidas individuales. El más nimio accidente, súbitas enfermedades o catástrofes naturales, acababan todos los días con centenares de vidas, sin aparente explicación, es decir, sin un valor ritual determinado. Como el azar no tenía cabida en su orden, la única respuesta era que la conducta de esas desgraciadas personas, o de sus familiares y allegados, provocaban la ira de las poderosas fuerzas del más allá. O bien que habían sido objeto de mágicos ataques de sus enemigos. Por tanto, dedujeron que cuando la vida humana se ponía al servicio de causas superiores, la muerte no sólo era tolerable sino deseada. La guerra que beneficiaba a la comunidad o a los reyes, y el sacrificio que beneficiaba al universo y a los mismos dioses, fueron las principales vías seguidas y las razones esgrimidas para acabar con gran cantidad de hombres, mujeres y niños. Los dioses, en definitiva, preferían la vida ritualmente ofrendada a la vida biológicamente gastada.

En la mentalidad maya únicamente hay dos esferas existenciales, la de los hombres y la de los dioses. Cuando los hombres mueren se van al Otro Mundo, el de los dioses, el de los antepasados que se convirtieron en —o son considerados— dioses. Al ir al Otro Mundo, los muertos se asemejan a los dioses, y tal vez participan de su naturaleza. Por ello intervienen también, como lo hacen los dioses, en los asuntos de los humanos. Y por ello también se rinde culto a los muertos, a los ancestros. Si los dioses están entre nosotros, los muertos están entre nosotros, ése es el corolario lógico. De ahí la manipulación ritual de los cadáveres, las prescripciones respecto a los difuntos, su localización física en las mismas casas o lugares que habitaron, su participación como miembros de los linajes en las decisiones colectivas, y de ahí la necesidad que sentían los vivos de comunicarse permanentemente con ellos. El altar de la estela 38 de



Templo de las Inscripciones de Palenque, santuario y tumba del rey Pacal.

Waká tiene una inscripción que dice que el rey Kinich Bahlam, un soberano del lugar antepasado probable del gobernante que dedica el monumento, está «en el corazón de la tortuga», una manera de decir que está muerto y en el interior de la tierra.

Para Barrois y Tokovinine (2005), después de estudiar los atuendos de los jugadores de pelota en el arte maya, se descubren dos grupos distintos, los que se hallan o representan al inframundo, que muestran elementos de jaguar, venado, pescado, cocodrilo, nenúfar, y las divinidades Tláloc, Hukté Ahau, el Jaguar del Inframundo, la Serpiente Nenúfar y el dios Q. Y los que se hallan o representan al mundo superior, que muestran elementos de pájaros, perros, serpientes, penachos de plumas y sombreros, y las divinidades Chac y Hun Ahau (Hunahpú). En todas las escenas conocidas los elementos del primer grupo se oponen a los del segundo.

Aunque los difuntos puedan moverse entre los distintos pisos del cosmos, como lo hacen las potencias sobrenaturales, su condición ontológica los hace residentes en una dimensión particular de la realidad. ¿Cómo es el país de los muertos? Estoy convencido de que, al igual que sucede en la tradición védica de la India, los mayas distinguían entre la Noche y las Tinieblas. La primera es la hermana de la aurora, pertenece a la dualidad instaurada por los dioses para permitir a los seres humanos el reposo, es positiva y necesaria, es un remedo del inframundo como el sueño es un remedo de la muerte, pero no es lo mismo. Las Tinieblas, por el contrario, aun siendo idénticas a la Noche, pertenecen al mundo demoníaco o caótico, al no ser. Lo advierte el Popol Vuh, en el principio estaban las tinieblas, no la noche, cuando todavía no había movimiento, ni sonidos, ni animales, ni

plantas, ni la tierra había surgido de las profundidades del mar, ni el hombre existía. Como en la India, en el Mayab primero fue el día, el amanecer que rompió las tinieblas, y a él siguió la noche (véase Dumézil, 2003, 346-347). El amanecer, el día, es la manifestación crucial de la creación, por eso los demiurgos fundadores se preguntan en el Popol Vuh ¿qué haremos para que amanezca? De ahí asimismo que el sol sea el eje vertebrador del relato cosmogónico y su protagonista absoluto. El sol es la esencia del amanecer, y el amanecer acaba con el caos e introduce el ser en el universo. Por eso el inframundo —o el Otro Mundo, que lo incluye— es un lugar de ambigüedad, y esa es la razón del interés que los mayas mostraron por él, según se aprecia en la mayoría de sus representaciones artísticas, sobre todo en las escenas de las vasijas pintadas. Un lugar ambiguo porque el orden que allí impera es muy diferente del de la superficie de la tierra, un lugar de muerte en donde los que no viven conservan su categoría de seres activos, un periplo obligado para el sol cuando muere con el crepúsculo y por tanto un ámbito iluminado y vitalizado, aunque tenuemente o de otra manera —pues el sol, obviamente, conserva muerto las mismas potencialidades que los humanos difuntos—; es un lugar, en fin, donde la Noche y las Tinieblas se superponen sin que haya un límite bien definido entre ellas. ¿Cómo sugerir la luz del infierno? Es algo parecido al mundo anterior a la creación, porque ésa es la condición de todo renacimiento, pero no es el dominio del no-ser. Es un origen y un fin sin ser realmente ninguna de las dos cosas, sino un estado de transición. ¿Será precisamente la misión del sol de la noche, del sol en el inframundo, ahuyentar las siempre amenazadoras Tinieblas de Xibalbá, como lo es del sol del amanecer borrar lo que queda de ellas en el sueño nocturno de los durmientes humanos? El sol, entonces, mantiene vivos a los vivos y vivos-muertos a los muertos. Mientras haya sol, y el sol se mueva, decíanse los mayas antiguos, el cosmos existirá y no regresaremos a aquella situación anterior a la creación en que reinaba el caos y la nada, la nada entendida como lo que no había llegado (todavía) a ser. En esa permanente y terrible dialéctica, los sacrificios constantes al sol estaban, pues, totalmente justificados.

Como en otras religiones donde el sol constituye el núcleo de un conjunto de prácticas y creencias relacionadas con la vida sobre la tierra y con la naturaleza del tiempo y del espacio —además de involucrar a los gobernantes supremos a la manera de garantes de ese orden que el sol define—, también los mayas elaboraron una teoría para explicar el viaje diurno del astro por el cielo y nocturno por el inframundo. En ella destacan sin duda las difíciles circunstancias que

rodean el paso del sol por el país subterráneo; al igual que en Egipto, el astro luminoso debe hacer frente a duras pruebas y terribles peligros hasta alcanzar victorioso el confín de esa región tenebrosa y poder emerger al alba por el horizonte oriental. No poseemos en el caso maya la muy abundante documentación disponible para el país del Nilo, en el que bastaría la decoración de la tumba de Tutmosis III para obtener una pormenorizada descripción del periplo, sino que estamos obligados a recurrir al Popol Vuh, relato de época colonial, y a materiales etnográficos. No obstante, hay algunos indicios prehispánicos muy significativos: la iconografía del sol en toda su variedad, las escenas de la cerámica policromada o las escasas referencias epigráficas. En todos esos datos se hace evidente un hecho: el sol tiene un gran enemigo en el mundo inferior que es un compendio de las contra-cualidades imaginadas en relación al propio astro rey. Es el que podemos llamar «enemigo cósmico», pues se opone a la configuración del universo necesaria para la existencia de las cosas y la vida de los hombres. Es el equivalente del Apofis egipcio, un monstruo amenazador que habita las profundidades telúricas y acuáticas y que, probablemente, tiene muchas y dispares facetas: aniquilación, silencio, quietud, esterilidad, dolor y daño, es lo contrario de la luz, la vida, la regeneración, el movimiento y el cambio progresivo que el sol representa. ¿Cómo es ese monstruo en el pensamiento maya? Seguramente es un dragón que aparece en vasijas y relieves, un enor-



En el altar 5 de Tikal se representó un rito funerario.

me ofidio barbado, que a veces hace frente a héroes y dioses, alguno de los cuales podría ser un aspecto antropomorfo del sol, y que también representa el ámbito mismo. Xibalbá, por tanto, el lugar de los muertos, no es una venturosa residencia sino un campo de batalla y un espacio que completa la lógica dual del universo creado.

Los ritos funerarios

La arqueología no ha logrado proponer un tratamiento unificado de los cadáveres en toda la extensión del área maya, ni tampoco una cierta coherencia temporal, ni siquiera unas reglas generales dentro de cada ciudad o reino. Aparentemente, y salvo unas cuantas características ampliamente compartidas, los rituales funerarios eran tan variados que se hace muy difícil interpretarlos. Las formas de las sepulturas oscilan desde un sencillo agujero en el suelo hasta una cámara construida de mampostería y con bóveda, pasando por cistas, fosas preparadas, y vasijas de cerámica. El difunto puede encontrarse en decúbito dorsal o lateral, encogido o estirado, con la cabeza orientada al norte o a otro punto cardinal; a veces esos difuntos no tienen cabeza, o les falta cualquier otra parte del esqueleto; hay inhumaciones y cremaciones, y también entierros primarios (en posición anatómica) y secundarios (cuando previamente se ha tratado el cuerpo de distintas maneras, sobre todo dejando que desaparezca la carne y seleccionando los huesos). No cabe duda de que tal supuesto desorden es fruto de la impericia analítica y clasificatoria de los investigadores, y que llegará un día en que se descubran las claves de esa variedad y todo tendrá un sentido. Por ahora, sin embargo, debemos ceñirnos a aquellos rasgos compartidos antes citados y, muy especialmente, a las prácticas cuya interpretación puede alcanzarse merced a sólidas analogías con otras civilizaciones.

Es indiscutible, por ejemplo, que tiene que haber un orden determinado en la asignación de los lugares de enterramiento en las ciudades mayas. La norma era que las personas descansaban en la misma morada que habían ocupado cuando vivían. Pero el diseño urbano introduce una serie de variables a tal ley. Un principio puede ser que cada individuo era enterrado en sitios prefijados según el papel que había desempeñado en la sociedad, las funciones que se le habían confiado y el rango que tenía adscrito. Si suponemos que los grupos arquitectónicos estaban vinculados a unidades de parientes, linajes nobles probablemente, entonces hay que pensar que en el conjunto de construcciones eran enterrados los miembros prominentes de



Los dioses remeros se llevan en su canoa al otro mundo al rey de Tikal. Hueso inciso de la tumba 116.

ese linaje, pero ¿por qué unos lo eran en palacios grandes y lujosos, otros en pirámides templarias, y otros —no los menos pudientes y principales, a juzgar por los magníficos ajuares de las tumbas— en pequeños edificios acondicionados? Eso es lo que sucede en Oxkintok, aunque ahí cabe la explicación de que esos modestos edificios eran de época anterior y contaban con el gran prestigio otorgado al tiempo y el espacio de los antepasados. Parece igualmente que hay un trazado en círculo, en la dirección contraria a las agujas del reloj: tumbas de personajes de rango creciente desde el sur, al noreste, al noroeste, en los grupos, plazas u otras unidades espaciales simbólicamente relevantes. Se diría que el rumbo mejor es el noroeste, y en muchas ciudades el norte se asocia con los antepasados, aunque en los conjuntos residenciales la construcción dedicada a ellos suele situarse en el lado oriental. Más adelante expondré mi opinión de que el periplo de ultratumba era imaginado como un camino en la dirección sur-norte.

En cuanto a los ritos fúnebres debo insistir en un asunto importante, el del tiempo que transcurre desde el óbito hasta la sepultura. Patricia McAnany (1998) señala que existen varias inscripciones que sugieren con claridad un lapso entre muerte y entierro, y en dos casos de la ciudad de Piedras Negras esos lapsos serían de 19 y 24 años. Según el texto glífico de la parte posterior de la estela 40 de Tikal, entre la fecha de la muerte del rey Sian Chaan Kauil, el 19 de febrero del año 456 d.C., y el entierro final de sus restos, en el día 9 de agosto del 458, pasaron unos dos años, curiosamente el mismo lapso que todavía se guarda en algunos sitios indígenas de Yucatán entre el primer y el segundo entierro de un difunto, cuando se recuperan sus huesos y se procede a los ritos que desembocan en la sepultura definitiva. También la iconografía y los textos del altar 5 y la estela 16 de Tikal sugieren que una mujer noble fue exhumada después de 12

años de haber recibido sepultura, y que se procedió a la limpieza de su esqueleto. La frase *susaj b'aak*, que ha sido interpretada en algunas inscripciones como «rebanamiento de huesos», se refiere muy probablemente a la operación de descarnamiento con algún instrumento cortante durante los ritos previos al primero o al segundo de los entierros. De hecho, algunos especialistas han apreciado huellas de esos cortes en los exámenes realizados sobre osamentas procedentes de sepulturas excavadas en diversas ciudades. Además, un edificio levantado durante el Clásico Tardío en la parte superior de la Acrópolis de Copán, y decorado con relieves de huesos y calaveras, ha sido propuesto por los arqueólogos que han trabajado en la ciudad como el lugar donde se llevaba a cabo la preparación de los cuerpos de los gobernantes antes de proceder a su colocación en la tumba. La semejanza con las prácticas funerarias del antiguo Egipto resultaría, en tal caso, sumamente interesante, pues parece obvio que en ambas civilizaciones el feliz resultado del viaje de ultratumba se hacía depender parcialmente del tratamiento dado al cadáver.

La manipulación del cadáver después de la muerte, los numerosos entierros secundarios revelados por la arqueología, la apertura de tumbas de manera a veces reiterada, y la tardanza ocasional en dar sepultura definitiva a algunos difuntos, abre por tanto una perspectiva nueva sobre la importancia —y la presencia— de los antepasados en la sociedad maya y sobre el papel de los restos mortales en las ceremonias dinásticas y de otra clase. Chase y Chase (2003) describen casos muy significativos procedentes de las excavaciones en la ciudad de Caracol, comparan el proceso de exposición previa al entierro, hasta la desaparición de los tejidos blandos, con los rituales de algunas tribus del territorio de los actuales Estados Unidos, y sugieren cuatro interesantes posibilidades para explicar la reapertura de las tumbas: quizás se abrían para obtener restos, miembros o huesos, con los que llevar a cabo algún ritual o ceremonia; quizás se abrían para introducir en las cámaras objetos, cuerpos o partes de esqueletos; quizás se abrieron tumbas para profanar ritualmente un entierro y anular así su «poder» o santidad; o quizás se abría de nuevo una tumba determinada para combinar de otra manera los espíritus de los ancestros fallecidos ya unidos en la sepultura. En Caracol, como en otras ciudades, los esqueletos desarticulados son mayoría en el catálogo de los entierros excavados, lo que implica la importancia de esa manipulación previa del cadáver y de la reapertura de las tumbas para extender tal operación en el tiempo con diversos fines aún desconocidos. Lo que es preciso volver a subrayar es la incidencia de los muertos en la vida cotidiana de las sociedades prehispánicas; desde la

construcción de las tumbas y mausoleos y templos funerarios a veces antes del óbito, pasando por las muchas obligaciones constructivas y rituales de los deudos de un difunto, hasta la constante atención a los restos mortales con intervenciones sucesivas en las sepulturas, todo ello constituye una innegable confirmación del papel central de los ritos y las creencias sobre la muerte en la religiosidad maya.

Sharer y Traxler (2003, 153-154) describen algunas tumbas reales en cámara de la acrópolis de Copán: El ritual de enterramiento comenzaba con la colocación del difunto sobre una estera colocada encima de la losa funeraria (se encontró una capa de magnetita bajo una de las esteras). Los tres enterramientos descritos fueron colocados en posición supina, dos de ellos con la cabeza hacia el sur y otro con la cabeza hacia el norte y el cuerpo colocado sobre un conjunto de conchas *Spondylus*. Los dos individuos masculinos portaban tocados y, en los tres casos, el muerto fue vestido o acompañado por elaborados textiles y adornos, incluyendo orejeras, collares, brazaletes y tobilleras de jade y diversos materiales. Un conjunto de ofrendas fue también colocado sobre el piso de la cámara en cada tumba, dos de ellas contenían 28 vasijas cerámicas, la otra 34, algunas de éstas habían contenido cacao, y fue detectado polen de flores y árboles, de las familias de las margaritas, claveles y amarantos. Igualmente se hallaron restos de recipientes orgánicos pintados de estuco, hechos de calabaza, madera y otros materiales. En estas tumbas se descubrieron indicios de rituales posteriores al enterramiento. Los epigrafistas han podido leer el nombre de uno de tales rituales, el llamado «el fuego entra a su casa», consistente al parecer en reabrir la tumba para quemar en ella cinabrio o sulfato de mercurio, aunque también pavos. Cuando el cinabrio se quema produce mercurio metálico, del que se encontró una gran cantidad. Al menos en una ocasión se abrió una tumba para cubrir con cinabrio el esqueleto del difunto.

En la tumba 5 de Blue Creek (Belice), el individuo fue depositado sobre una capa de peces que probablemente representaban el océano primordial. De ser así se trataría de uno de los raros casos de reconstrucción ritual del cosmos en una sepultura. Aquí se aprecia también otra costumbre que estuvo muy extendida, los sacrificios de acompañantes para que viajen al más allá con el difunto principal. El caso más importante y conocido es el de la tumba del rey Pacal de Palenque, aunque ahí las características del entierro resultan en su mayoría excepcionales: sepultura en un magnífico sarcófago decorado con relieves, tapado a su vez por una enorme losa con imágenes de gran valor simbólico, puerta triangular de piedra que daba acceso a la cripta, escalera que descendía desde el templo alto por el interior

del basamento de la pirámide, conducto en forma de tubería que comunicaba ambos espacios sagrados: el santuario erigido sobre el basamento escalonado y la cripta funeraria.

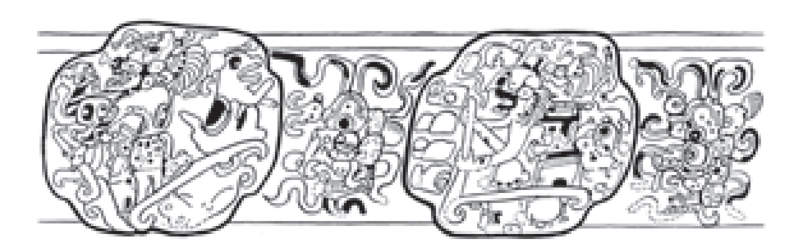
En Palenque, como en Tikal, en Calakmul o en Oxkintok, hay casos de difuntos que son enterrados con una máscara sobre su rostro. Suelen ser máscaras confeccionadas con un mosaico de piezas de jade sobre una base de madera o estuco. La máscara es algo habitual en la iconografía maya, tanto en los semblantes reales como formando parte de las piezas del vestuario. La congelación del tiempo y de la vida que la máscara delata, y, sobre todo, la suplantación ocasional de otra identidad, son indicaciones de que la muerte enmascarada podía ser, como sucede en algunos lugares de África, por ejemplo, una ceremonia de regeneración tanto como un rito iniciático que da paso a un nuevo estado o condición. También se ha dicho que si la fuerza vital liberada en el momento de la muerte se dejara errante, inquietaría a los vivos y turbaría el orden; captada en la máscara, queda controlada y puede ser distribuida en beneficio de la comunidad (véase Laude, 1968, 139-185; Chevalier y Gheerbrant, 1986, 696-697).

Otro elemento del ajuar funerario que conviene tener en cuenta es el espejo. Ya he hablado de su importancia simbólica, que se ve ratificada y acrecentada en las tumbas, donde numerosos objetos de esta clase acompañan a los difuntos. En la magnífica tumba del rey Jasau Chan Kauil de Tikal (682-734 d.C.), numerada como tumba 116 y ubicada debajo del imponente Templo 1, una de las pirámides más altas y esbeltas erigidas por los mayas, se encontraron tres espejos de pirita. También los había en sepulturas tan importantes como la del rey Escudo Jaguar en la estructura 23 de Yaxchilán, y en otras muchas. Los espejos establecen un vínculo con el Otro Mundo y en sí mismos simbolizan el país de los muertos al que se dirigen los personajes depositados en las tumbas. No obstante, conviene tener en cuenta que tanto los ritos fúnebres como el conjunto de los objetos que acompañan en el sepulcro a los difuntos son testimonios sociales antes que individuales; la colectividad de los parientes o miembros de cualquier institución o corporación, la sociedad toda, en una palabra, expone sus creencias y ansiedades en relación con la muerte y el más allá mediante el tratamiento que da a los cadáveres. Los espejos de mosaico de hematita o pirita, al igual que las muchas espinas de mantarraya que acompañan a los difuntos de alto rango, retratan parcialmente al personaje enterrado, pero sobre todo indican la necesidad que la sociedad maya tenía de contar con los mensajes procedentes de Xibalbá y con la sangre vital que alimentaba el universo.

En Calakmul se han encontrado numerosas pruebas de que los

difuntos principales eran envueltos en sudarios, en tejidos y pieles preparados con resina, y colocados sobre parihuelas. Este armazón de madera no sólo era una forma de dignificar el cadáver elevándolo sobre el suelo, sino que probablemente tenía el valor simbólico de vincular al muerto con la regeneración vegetal. A medida que los análisis de laboratorio se van extendiendo y las técnicas son más refinadas, como las aplicadas en esa ciudad campechana por la investigadora Renata García Moreno, se obtienen informaciones de las sepulturas que son cruciales a la hora de establecer la interpretación de los rituales fúnebres.

Tengo que volver a insistir en otra cuestión. Es asombroso que, dado el gusto por la escritura de los señores mayas, y la importancia de la información que las estelas detallan sobre la personalidad de los gobernantes, no haya casi nunca una identificación de los ocupantes de las tumbas en las paredes o en los elementos de la ofrenda mortuoria. Se menciona en ocasiones la fecha de la obra arquitectónica funeraria o de la muerte del personaje pero rara vez se dice quién está allí enterrado. De ahí la dificultad de localizar con seguridad las tumbas reales en las ciudades. ¿Por qué ese silencio, que no tiene parangón en otras culturas antiguas? ¿Quizás porque el nombre inscrito en la tumba podía retener allí el alma del difunto impidiéndole su viaje? ¿O porque se temía que pudiera ser objeto de actos mágicos que repercutieran en el destino final de ese alma? Cuando excepcionalmente podemos identificar al rey ocupante de una sepultura, como ocurre por ejemplo con Hanab Pacal de Palenque, o con Hasau Chaan Kauil de Tikal, o con Garra de Jaguar (Yuknoom Yichaak Kak) de Calakmul, o con Ukit Kan Lek, que gobernó en la ciudad de Ek Balam, en el norte de Yucatán, a finales del siglo VIII o principios del IX, el nombre suele aparecer en algunos componentes de su ajuar fúnebre, según la costumbre maya de escribir en algunas cosas im-



Las canoas son un elemento crucial en el viaje al inframundo. Cerámica clásica.

portantes la fórmula «esta es (la vasija, o el perforador, o el colgante, etc.) del individuo Tal». Pero personajes cruciales de la historia maya, como el rey fundador de la dinastía de Copán, Yax Kuk Moo, fueron enterrados con gran magnificencia en hermosas tumbas anónimas.

Se han propuesto varios nombres para el alma o espíritu que se libera con la muerte después de permanecer en el cuerpo del individuo durante su vida, y los mencionaré más adelante. *Ch'ulel* o *sak ik* son dos de ellos, aunque en el Mayab, igual que en Egipto, se creía con seguridad en diversos impulsos vitales, o energías, o esencias, residentes en los seres humanos. Recordemos que en hebreo *n'shima* significa a la vez respiración, aliento y alma, y que muchas culturas han relacionado el espíritu vital que anima a los humanos con el hálito. Probablemente en este caso, y a falta de mejores referencias epigráficas, la analogía etnográfica sea pertinente, al menos como orientación en la interpretación hipotética de algunas manifestaciones artísticas prehispánicas. Pedro Pitarch (1996) ofrece una clasificación y descripción de las almas de los mayas tzeltales del pueblo indígena de Cancuc (Chiapas, México), que son tres, todas situadas en el corazón: el *mutil o'tan*, o ave-corazón, un ser diminuto, como una gallina o una paloma, rigurosamente necesario para conservar la vida y objeto de las asechanzas de los enemigos; el genuino *ch'ulel*, que interviene en la caracterización de cada persona y es como una mancha oscura o una sombra espesa, y existe desdoblado, pues está en el corazón de los hombres y en el interior de cierta montaña; y el *lab*, que es también un ser desdoblado, porque existe en el exterior en forma de animal o de individuo de la más variada condición, o son meteoros del tipo de vientos o relámpagos, y residen simultáneamente en el corazón en cantidad que puede llegar hasta trece. El término *ch'ulel*, que es genérico para las tres clases de almas, significa realmente «sagrado», e incluso, todavía con más precisión, lo «otro», lo que no es el cuerpo y los huesos pero habita en el interior de las gentes y es fuente de vida y razón del temperamento o la conducta. Existe la vaga suposición de que el *ch'ulel* procede de la última de las trece capas del cielo y que se introduce en el feto durante los primeros meses del embarazo. Los *ch'ulel* de los difuntos van a un lugar llamado *k'atinbak* situado en el interior profundo de la tierra, aunque es frecuente que, según las circunstancias de la muerte, puedan dirigirse hacia el cielo y acompañar al sol en su recorrido, o convertirse en estrellas. De hecho, ese lugar no sería en verdad tal cosa sino otro «estado», porque lo que sucede con la muerte y la dispersión de las entidades que habitan en el hombre vivo es que se cambia de estado y se adopta el que caracteriza a lo que es sagrado, y al mismo concepto

de *ch'ulel*, la inestabilidad, la indefinición, la frecuente mutación. En todo caso, creo que estas creencias de los indígenas del altiplano de Chiapas, aun tratando de extrapolarlas a la época prehispánica, no obligan a prescindir de un emplazamiento con connotaciones espacio-temporales como es el Xibalbá o inframundo —por el que transcurre una parte del itinerario solar— sino que pueden fundirse ambas perspectivas, de igual manera que el durmiente se mantiene quieto en su lecho, dentro de la realidad ordinaria, y no obstante viaja y actúa en el sueño fuera de esa realidad. Así en el Otro Mundo se dan necesariamente rasgos de la experiencia vital, que sirven para que pueda ser imaginado, y a la vez otros rasgos que lo perfilan como algo radicalmente distinto, y hasta opuesto, a aquella experiencia, y que son los verdaderamente específicos y esenciales. En el *Popol Vuh* se afirma que en Xibalbá hay ríos, un concepto geográfico elemental, pero a continuación se concreta que son ríos de sangre o de pus.

El problema más importante para la arqueología, posiblemente, es el de la naturaleza del viaje de ultratumba y la posibilidad de un renacimiento, o reencarnación, futuros. Aceptando, claro está, que para los mayas antiguos todos, o algunos, muertos continuaban teniendo identidad y personalidad en el Más Allá, como parecen indicar las representaciones artísticas de individuos históricos desaparecidos. Schele y Mathews (1998, 122-123) plantean la hipótesis de que los mayas antiguos creyeran en el renacimiento de los muertos bajo la forma de árboles, como suponen que puede expresar el relieve de la lápida que cerraba el sarcófago de Pacal en Palenque y la escena del llamado vaso de Berlín. Yo no lo creo así, y me parece que esos árboles estilizados indican el camino entre los estratos del mundo, por donde va a moverse el difunto al igual que lo hacen los dioses. Un camino que puede conectarse con la dirección sur-norte de las ciudades y de la geografía del territorio en general, pues tal rumbo es el que sigue aparentemente el sol en su desplazamiento anual. No obstante, la relación metafórica de los árboles con los linajes en la mentalidad mesoamericana, y en otras muchas latitudes, quizás permita sugerir también el nexo entre árboles verdaderos y antepasados. Pero el renacimiento es una cuestión mucho más complicada; sospecho que el Xibalbá no era el lugar de residencia definitivo de los muertos, no lo es en el Popol Vuh de Hun Hunahpú ni de sus hijos Hunahpú e Ixbalanqué, todos ellos difuntos arquetípicos, y no debería de serlo asimismo para los reyes y otros personajes nobles, ni tal vez para el común de los plebeyos. Muchas ciudades mayas están organizadas en torno a un eje norte-sur ligeramente desviado al este unos 15º. El origen de esa planificación puede encontrarse en Teotihuacán y la

gran influencia ejercida por esa cultura en el Mayab a partir del siglo V de nuestra Era. Es un eje que une simbólicamente la tierra con el cielo, un *axis mundi* que ubica en el sur la tierra y el inframundo, y en el norte el firmamento. El viaje de ultratumba se inicia cuando el cadáver se deposita en la tierra, sea ésta natural o artificial, una fosa o una cámara de palacios o pirámides. El muerto recorre el itinerario sur-norte hacia la región del renacimiento de la naturaleza en el verano, cuando caen las lluvias y el sol se encuentra en el límite del trópico de Cáncer. Indudablemente, es un viaje muy largo y lleno de peligros y pruebas, y ahí, según parece, entran en juego los misteriosos *wayob* de los que hablaré en un capítulo posterior; el Popol Vuh lo narra con minuciosidad, pero el destino final es el cielo, como sucede en ese relato cosmogónico quiché con el sol y la luna. Todo nace de la tierra y sube al cielo, los mitos de origen mesoamericanos explican que la humanidad nació del interior de la tierra, y de allí salió por las cuevas u otras oquedades para poblar la superficie, y las nubes también nacen en las profundidades y salen por las cavernas, y los astros, y como las nubes y los astros, siguiendo una ley básica del concierto universal, los hombres ascenderán finalmente al cielo.

10

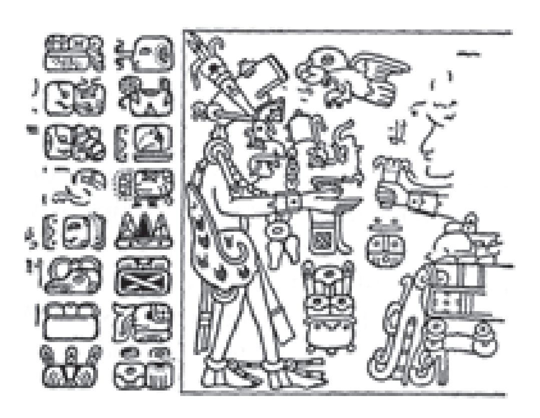
LOS DIOSES NECESARIOS

He aquí un problema esencial en el estudio de la religión maya. ¿Eran teístas los mayas clásicos? ¿Rendían culto a un panteón de dioses perfectamente identificados como tales? Hay autores que responden a estas preguntas con un rotundo no, por ejemplo, Claude Baudez (1994 y 2002), quien afirma que el panteón maya se constituyó únicamente en tiempos postclásicos, y que antes había un brumoso animismo con algunos poderes sobrenaturales reconocidos, pero sin efigies de culto excepto casos muy contados. Y Baudez no es el primero que sostiene tal opinión, desde el decimonónico Seler hasta el historiador del arte Kubler, pasando por Tatiana Proskouriakoff, bastantes investigadores han puesto en duda la existencia de verdaderos dioses durante el período Clásico, basándose sobre todo en la muy notable escasez de imágenes, efigies, representaciones, o «ídolos», durante toda esa época.

Joyce Marcus (1989, citada por González Lauck, 2000, 388-389) opina que las culturas precolombinas de Mesoamérica posiblemente tenían un sistema de creencias común. Éstas incluirían la idea de un mundo dividido en cuatro espacios, cada uno asociado a un color y con otros atributos; un grupo de términos basados en el camino este-oeste del sol; el concepto de «fuerza vital»; una serie de potencias sobrenaturales que animaban el universo; un mundo donde el hombre es sólo una de entre muchas criaturas animadas, igual o inferior a otras; y el concepto de vida después de la muerte, de tal forma que los ancestros podían participar en los asuntos de las personas vivas. Marcus se apoya en que desde el siglo XV hasta la conquista la religión de los zapotecas de Oaxaca fue aparentemente animista (y

veneraban a los espíritus de los muertos, especialmente a los de linaje noble), y no tenían, considera ella, un grupo de deidades o dioses jerarquizados.

Yo pienso lo contrario, creo que hay dioses mayas reconocibles en el registro arqueológico desde por lo menos el Clásico Predinástico, autores como Hellmuth (1987) lo han demostrado de manera convincente. Y creo además que esos dioses eran absolutamente necesarios para la consolidación y el sostén de la civilización del primer milenio de nuestra Era. Llevo algo más lejos, por tanto, las palabras del crítico literario Harold Bloom cuando afirma que los humanos tenemos la «continua necesidad de una autoridad que sancione el anhelo, a veces desesperado, de alguna trascendencia» (Bloom, 2006, 137). Baudez afirma que las pocas figuras y los pocos nombres del período Clásico son la personificación de fuerzas naturales como el sol, el rayo, la muerte, el maíz, o héroes de relatos mitológicos, mas ¿qué otra cosa son originariamente los dioses de muchas civilizaciones arcaicas? Pero la base naturalista de la teología maya no debe confundirnos, los trabajos del investigador norteamericano Michael D. Coe entre los años 1973 y 1982 en torno a la iconografía de las vasijas clásicas pintadas, ilustran sobradamente una serie de mitos en los que se pueden encontrar todos los requerimientos oportunos para identificar a numerosos seres divinos agrupados en lo que se suele denominar un panteón (Hellmuth, 1987, 2). Y algo parecido se puede decir del libro de Robicsek y Hales (1981), en donde la presentación sistematizada de las escenas de las cerámicas, a la manera de las páginas de un viejo libro, es por sí misma suficientemente elocuente. Además, hay también algunas figurillas clásicas en las que se han representado sin duda las mismas divinidades que aparecen en varias de esas escenas pintadas, tanto de vasijas como de libros tardíos (véase Schele, 1997; Groth Kimball, 1960 y Robicsek, 1975, 284). Linda Schele afirma taxativamente en la página 163 de su libro que esas figurillas pudieron ser usadas en los rituales de adoración. También, en una tumba de Tikal, se encontraron figuras del dios Kauil, y en Copán hay esculturas exentas del dios del maíz y de Chac, y son numerosos los relieves en piedra y en madera en los que aparecen las imágenes divinas. Los dioses, como la escritura o el urbanismo, son seguramente una consecuencia de la civilización y de la formación de sistemas de poder centralizados y personalizados. Los dioses son entonces personificaciones de fuerzas cósmicas o de principios morales, y reflejan el poder de los reyes o gobernantes. Con sus mitos y su capacidad para controlar a la naturaleza y explicar el orden de las cosas equivalen a los señores mismos, que se arrogan en su nombre iguales



El dios N con los rasgos del dios D en una página del Códice de París.

poderes. Dioses y reyes se confunden, unos justifican a otros, y por eso los segundos adoptan con frecuencia los nombres o títulos de los primeros, y se visten con los atributos de las divinidades, y danzan o cantan o se mueven como lo hicieron esos personajes fabulosos en los primeros tiempos de la creación.

Además, y de manera concluyente, los epigrafistas han logrado por fin identificar los signos jeroglíficos que hacen mención de los dioses en las inscripciones. Ahora sabemos que tales seres sobrenaturales eran llamados *k'uh* o *k'u* y que tenían denominaciones y apelativos singulares. Se ha llegado también a reconocer determinados edificios como santuarios de tal o cual dios a partir de los textos que adornan las fachadas o el interior, y, desde luego, se conocen cada vez más gobernantes que llevan los nombres de los dioses en sus propios nombres.

Voy a intentar definir ahora a los dioses mayas tal y como yo interpreto los indicios relativamente abundantes que la arqueología ha descubierto y descrito en las Tierras Bajas, indicios que se remontan a las primeras ciudades y cubren un lapso de casi quince siglos. La continuidad, por cierto, es un factor a tener en cuenta: actitudes rituales, y acciones de los dioses, que se han descrito en los murales de San Bartolo, del siglo I antes de Jesucristo, guardan gran similitud con otras del Códice de Dresde, documento fechado en el período Postclásico Tardío, casi quince siglos después.

Los dioses mayas son evidentemente fuerzas o poderes sobrenaturales que habitan el universo o algunas de sus partes. Incorporan,

por lo general, aspectos especialmente significativos —por la energía, el misterio, las cualidades sociales, o la relación con los enigmas de la vida y la muerte— de ese universo o de las áreas más concretas a las que se vinculan, como la tormenta o el rayo, el agua, el fuego, la tierra, las nubes, el viento, el maíz, el sol, la luna, la realeza, la fertilidad o el tiempo. Son energías espirituales que pueden explicarse como esencias sagradas, pero que se materializan ocasionalmente bajo formas humanas o animales, incluso vegetales o inorgánicas. Tienen entonces forma, nombre y rostro. Se relacionan a menudo con lugares, entidades político-territoriales o grupos de personas (el linaje real, la nobleza, los escribas, los guerreros), o bien con actividades como el comercio, la agricultura o la guerra. Igual que los seres humanos, los dioses poseen dobles anímicos, llamados naguales o *wayob*, o son tal vez esos dobles algunos de sus avatares predilectos. Los dioses tienen rasgos inconfundibles y reiterados en la iconografía, y títulos y apelativos jeroglíficos. Como he dicho, cada vez parece más seguro que la palabra maya para dios fue, y es, *k'uh*, término utilizado también para lo sagrado y lo divino en general, especialmente en la forma *k'uhul*. De ahí que los sacerdotes clásicos se llamaran muy probablemente *ah k'uh* o *ah k'uhun*.

Los dioses mayas son fuerzas extendidas por todo el universo que impregnan fenómenos y actividades y que se asocian en ocasiones con hierofanías meteorológicas o cosmológicas, como la lluvia o la floración de las plantas, las estrellas o los ámbitos subterráneos. Los dioses no son la lluvia o el cielo, sino que definen, gobiernan y habitan, tales fenómenos o lugares, porque la condición de la fuerza que los anima puede comprenderse como próxima a la que muestra ese elemento natural. A veces son propiedades particulares, como el calor y la luz del sol, su energía vital, pero en otras ocasiones el nexo hace referencia a similitudes de tiempo, de espacio, de apariencia o de configuración. Los dioses adoptan semblantes humanos o animales, y se distinguen con nombres y atributos variados, pero esa antropomorfización, que suele ser culturalmente un recurso político para afianzar el respaldo que el poder obtiene del mundo sobrenatural, a la vez que se traducen a un lenguaje gráfico comprensible las nociones religiosas —y que, como toda manifestación de lo sagrado, convierte en contingente e histórico lo que, por su propia naturaleza, no debe serlo—, esa humanización o «naturalización», digo, no otorga a esos seres automáticamente personalidad o individualidad, pues tales características dependen del orden cósmico, de las clasificaciones mediante las cuales toda ideología organiza la convivencia entre lo humano y lo no humano. De hecho, es posible que la caracterización



La continuidad en el pensamiento religioso maya se aprecia en estas imágenes clásicas y postclásicas del dios L (según Hellmuth).

general de todos los dioses mayas, lo que comparten, sea un sustrato algo evanescente que hace referencia a lo que está más allá, lo que pertenece al Otro Mundo.

El surgimiento del estado maya durante el período Clásico condujo a la socialización de muchos dioses, entendiendo por socialización su inserción en la estructura de la sociedad, como antepasados de los grupos de parentesco, por ende como sus patronos y protectores, y a la elaboración de biografías divinas, con asignación de padres y fechas de nacimiento, además de variadas peripecias cosmogónicas.

La mitología ubica ejemplarmente esas historias en el marco de unas acciones coordinadas y encaminadas a lograr los fines sociales y los propósitos de los gobernantes. Junto a los poderes más abstractos del principio aparecen ahora héroes civilizadores con una fuerte carga moral, antepasados fundadores a los que se venera o se diviniza, y se formalizan los panteones regionales o incluso locales. La fuerte y constante interacción con el resto de Mesoamérica, sobre todo la influencia de Teotihuacán entre los siglos IV y VI, favorece la constitución de esos panteones y la asimilación paralela de ideas religiosas propias de las organizaciones sociopolíticas complejas y de las expresiones materiales en que se plasma la consecuente teología.

¿Cómo asegurar que un poder sobrenatural es más *dei* que *numina*? Tal vez porque aparece personificado con atributos repetidos en el arte monumental. Un espíritu carece a menudo de hechura claramente definida, y no suele materializarse. Los duendes habitan la naturaleza pero no son fuerzas naturales, no parece que haya un espíritu del trueno sino un dios del trueno. Los espíritus son múltiples, los dioses son únicos: hay un dios del bosque o hay espíritus del bosque. Los dioses son naturales, locales, funcionales, ancestrales, familiares o gremiales. Los dioses reciben culto formal, institucional, estatal, tienen templos y sacerdocio, imágenes artísticas y ofrendas. Los escribas y sacerdotes redactan y transmiten los mitos en los que se integran. Sus rituales son complicados y persistentes y en ellos suelen intervenir personajes de alto rango. Su papel en la estructura social es clave, pues a menudo representan al estado. Los dioses son seres no humanos, de apariencia a menudo cambiante, que habitan en el Otro Mundo, aunque transitan igualmente por la realidad ordinaria, y que tienen poderes extraordinarios. Ostentan diversos epítetos y atributos referidos a su naturaleza y cometidos, son sujetos individuales y se les acompaña de una liturgia altamente pautada, con ceremonias que se llevan a cabo en ámbitos y arquitecturas especiales. Los dioses tienen historia, aparecen en mitos en los que se narran sus orígenes, antecedentes, relaciones y actividades, pero pueden ser representados en el arte o no. Las religiones politeístas suelen representar a sus dioses (lo que llaman los folkloristas politeísmo con idolatría), pero hay excepciones y, en todo caso, los simulacros artísticos pueden ser raros o adoptar formas alegóricas, simbólicas, metafóricas o abstractas. Los dioses son propios de las sociedades complejas, los espíritus lo son de las sociedades simples, aunque hay algunos casos insólitos y muchos casos de convivencia y compatibilidad entre las dos clases de creencias. Las grandes civilizaciones de la Antigüedad, desde Sumer a Roma, pasando por Asiria, la India, Egipto o China, tuvieron

panteones bien nutridos, y lo mismo sucede con seguridad en las más conocidas y tardías culturas precolombinas. Uno no puede entender que los cananeos, los hurritas, los hititas, los germanos, los tibetanos, los babilonios, los japoneses, y otros pueblos antiguos, tuvieran sus dioses, ampliamente reconocidos por los investigadores, y que los mayas, por el contrario, no los tuvieran; si así fuera la religión maya resultaría equiparable a la de los sioux norteamericanos o a la de los nuer sudaneses, culturas con un grado de complejidad mucho menor. Dumézil (2003, 396) cita a Herodoto quien, hablando de los escitas, dice que no tenían costumbre de erigir a sus dioses ni estatuas, ni altares, ni templos; lo que demuestra que puede haber politeísmo sin restos materiales (arqueológicos) que lo atestigüen. Y Herodoto tenía buenas razones para distinguir a los dioses de aquellas fuerzas naturales que no lo eran.

Con lo que es difícil estar de acuerdo es con las «condiciones» de Baudez (2002, 358-359) para poder aceptar como dioses, ahora sí, a los seres pintados en los códices postclásicos, a saber: que tengan el rostro grotesco, que estén haciendo ofrendas, o que se asocien con el calendario; son rasgos que igualmente pueden caracterizar a un dios que a un ser sobrenatural de otra clase, e incluso a sacerdotes oficiantes enmascarados. Lo mismo pasa con el hecho de que posean un nombre glífico, cualidad que puede extenderse a diferentes criaturas.

Los dioses son la esencia del orden que impera en el universo. En ese orden debe insertarse la sociedad para estar en armonía con el cosmos, acatar los designios divinos y ganarse así su benevolencia. El principal exponente de tal estructura cósmica es el tiempo, fluyente, interminable, cíclico, dividido en segmentos particulares de fácil identificación. La inmutabilidad del transcurso temporal es la del devenir del universo, fiel a las pautas de movilidad y recurrencia diseñadas desde el origen por los creadores. El avance, o las transformaciones, en la permanencia fue el modelo cosmológico elegido por los gobernantes e ideólogos mayas para organizar la convivencia social y dotar de un trascendente concierto de relaciones y conductas a la acción de gobierno y su concomitante ritual religioso. Porque los habitantes del Mayab comprendieron que el mundo era demasiado grande, demasiado complicado y, sobre todo, demasiado ordenado como para que no existiera una fuerza vertebradora, una causa superior y un poder que conservara y protegiera aquel orden aparentemente dirigido a un fin singular. Tal causa, voluntad, origen, razón y fin, se descompuso en potencias y núcleos de energía que nosotros llamamos dioses, escondidos tras las manifestaciones de lo sagrado.

Y los dioses se combinaron con el tiempo para dibujar los destinos, y también con los mecanismos de la propia estructura creada para explicar las circunstancias históricas y vitales de los grupos humanos y de cada uno de los individuos. El sentido del universo y de la vida estaba así previsto y podía ser objeto de análisis, estudio y adivinación. Los mayas decidieron que el tiempo llenara sus corazones como un reloj de arena, y pusieron semblante a las fuerzas ciegas que prevalecen en el cosmos.

Aunque la sociedad maya, como todas las sociedades en mayor o menor medida, evolucionó a lo largo de los veinte siglos de su historia prehispánica, hay fundadas razones para pensar que casi todos los dioses reconocidos en el período Postclásico estaban ya presentes en el período precedente. Investigadores que han seguido el rastro a esos personajes en la iconografía afirman, como la francesa Julie Patrois (2004, 278), que «entre los dioses de los códices hemos llegado a identificar cuatro existentes en el arte monumental del norte de la península de Yucatán en la época clásica: el dios B, el dios K, el dios L, y el dios N. Presentan las mismas características físicas y atributos idénticos, y podemos suponer que han desempeñado una función comparable». Casi todos los mayistas anglosajones opinan que los personajes divinos identificados en esos tres códices postclásicos llamados Dresde, Madrid y París, son la versión tardía, y sobre un soporte especializado, de las divinidades a las que rindieron culto los reyes clásicos. El mejor exponente es con toda seguridad Karl Taube, cuyo libro *The Major Gods of Ancient Yucatan* (1992), es hasta ahora el más completo repaso a las características de los seres sobrenaturales imaginados por los mayas. Y la crítica de Baudez (1994) a esta obra no consigue deshacer la impresión de que la religión maya, politeísta y sólo relativamente idolátrica, mantuvo gran parte de sus principios e iconos sin grandes cambios desde por lo menos el comienzo de la Era cristiana hasta los tiempos de la conquista española. No sería el único caso, aseveraciones semejantes se pueden hacer respecto a Egipto o la India, lo que no es inmovilismo sino conservadurismo; entre los mayas, la cristalización y adopción generalizada de una fórmula religiosa, y de una cosmovisión, por tanto, altamente adaptativa para las condiciones hostiles del bosque tropical lluvioso, favoreció sobremanera el feliz desarrollo de la civilización durante un milenio; abandonarla o introducir modificaciones que la desvirtuaran gravemente hubiera sido un comportamiento necio e incluso suicida.

Veamos algunas características de los dioses mesoamericanos en general, según las enuncia Alfredo López Austin (2001):



El dios L en un panel del Templo de la Cruz de Palenque.

1. Varios dioses podían fundirse en uno solo, y cada uno de ellos podía separar sus atributos para crear distintas individualidades divinas.

2. Los dioses creaban a partir de sí mismos a los seres que nacían en el mundo. Del cuerpo de un dios o de una diosa nacía el maíz primordial, y como consecuencia de ello el maíz tendría al dios como «carga», como «alma». El maíz era el dios mismo convertido en un ser mundano.

3. Para los antiguos nahuas el maíz fue llamado con el nombre calendárico 7-Serpiente; así 7-Serpiente era el nombre de la diosa del maíz, y 7-Serpiente era la esencia del maíz. El maíz y la diosa eran dos manifestaciones, una divina y otra mundana, de la misma esencia, y ambos quedaban nombrados por el segmento calendárico del tiempo de la creación en que habían quedado unidos.

4. La familiaridad del hombre con los dioses, la posibilidad de ser poseído por ellos voluntaria o accidentalmente, es una de las características más vigorosas, y seguramente una de las más antiguas, en la tradición religiosa mesoamericana.

5. Los dioses poblaban el mundo como esencias de las cosas y como la sustancia del tiempo. Los mesoamericanos concibieron lo divino como algo divisible, y eso hacía que los dioses pudieran estar simultáneamente en distintos sitios. Existían en su espacio exclusivo y también repartidos sobre la tierra como esencias de los seres mundanos.

6. Los dioses (las fuerzas divinas, fragmentos de ellos mismos, su palabra) continuaban llegando a este mundo en el orden calendárico. Su esencia se convertía en tiempo. Los dioses además son frágiles, nacen y pueden morir, están sometidos al paso del tiempo, se mueven por todos los niveles cósmicos lo que les dota de una cierta indiferenciación, y dependen en demasía de los humanos. Son algo así como dioses inestables en un mundo inestable, un mundo permanentemente amenazado, siempre al borde de la destrucción, zarandeado por la abrumadora acción de los elementos. De ahí tal vez que la mayoría de los dioses tenga funciones cósmicas, y que podamos definir a muchas religiones mesoamericanas como cosmoteísmos.

Un último rasgo, quizás el rasgo verdaderamente esencial, para definir a los dioses mayas, es el de la necesidad del sacrificio. No encuentro mejores palabras para describirlo que las del *Bhagavad-Gita*:

> Alimentad a los dioses con el sacrificio, que los dioses os sustentarán, y sustentándoos recíprocamente alcanzaréis la mayor felicidad. Pues los dioses sustentados por vuestros sacrificios os darán la comida que

> deseéis... Por la comida viven los seres, por la lluvia se producen los alimentos, la lluvia cae por el sacrificio, el sacrificio nace de la acción, y ésta procede del Ser Supremo (Anónimo, 1986, 111).

Movimiento, tiempo y sacrificio, serían los conceptos predominantes en la definición del carácter divino de los seres sobrenaturales presentes en la religiosidad maya. Voy a delinear a los principales con los nombres que tenían en tiempos de la conquista española o según las lecturas que los epigrafistas han hecho de sus cartelas jeroglíficas. Indudablemente, un útil ejercicio previo sería la clasificación de las imágenes que se han conservado según algunos rasgos que se consideraran especialmente reveladores, por ejemplo, hay dioses viejos y dioses jóvenes, lo que seguramente indica el momento cosmogónico de su aparición en escena, o dioses masculinos y femeninos, o dioses con rostro humano y con rostro grotesco, y también dioses que habitan preferentemente en una u otra de las regiones del universo, pero quizás lo más importante es la cualidad empática de alguno de ellos por la cual se convierte prácticamente en otro de sus congéneres. Procuraré mencionar este tipo de cuestiones sin entrar en el debate de las categorías, al menos en este momento.

Imágenes divinas

Kinich Ahau o *K'in Ahaw* es el dios del sol. Su nombre es explícito, pues *k'in* es sol, *ich* es rostro, y *ahaw* es señor, luego es el señor-rostro-de-sol, lo que induce a pensar en una veneración al astro en sí. Los epigrafistas han leído el nombre del dios en los jeroglíficos del período clásico como *K'in Ahau* o solamente *K'in*, pero yo utilizaré en esta ocasión la frase postclásica que resulta habitual en gran parte de la literatura religiosa. En la clasificación alfabética de los dioses de los códices postclásicos realizada por Schellhas (1904) a finales del siglo XIX fue llamado dios G. Con ningún otro de los dioses mayas resulta tan oportuna la sentencia de Assman (2003, 205), aunque él la refería a Egipto: «Dios es tiempo, y todo lo que se revela en el tiempo es una transformación de su esencia o energía». En efecto, Kinich Ahau, con su movimiento aparente, funda el tiempo y el espacio, es decir, el mundo y la vida. Y lo que existe en el mundo, consecuentemente, participa de la esencia de Kinich Ahau. Más aun, los reyes mayas se confundían con el sol, en tanto eran considerados dadores de vida y señores del tiempo.

En la iconografía es fácil reconocer a Kinich Ahau porque suele llevar en la mejilla o el tocado un signo cuatrilobulado que se lee

k'in. Es un anciano de nariz semítica y grandes ojos cuadrados, con un diente incisivo en la mandíbula superior con forma de T, aunque a veces parece un diente de tiburón. El ejemplo más llamativo de Kinich Ahau durante el clásico está probablemente en las pinturas murales de la tumba de Río Azul, en Petén, Guatemala, y también en el Templo del Sol de Palenque, pero el rostro de tan importante divinidad aparece igualmente en mascarones de Kohunlich o en una figurita de jade de Palenque, en el relieve de un sillar de Oxkintok o en el ornamento del gobernante de la Estela 31 de Tikal. Desde luego, su imagen típica es la de los códices del período Postclásico, pero cada día se descubren más retratos del dios G en las escenas de la cerámica policromada clásica (por ejemplo, Taube, 1992, 51). Su semblante es la variante de cabeza (glifo cefalomorfo) del numeral 4, lo que resulta lógico ya que el itinerario del sol define las cuatro direcciones del universo.

Es posible que el llamado Dios Jaguar del Inframundo sea un avatar de Kinich Ahau. Se trata de un felino con el atributo diagnóstico cuatrilobulado, o bien de un ser antropomorfo con rasgos de jaguar. En todo caso, es un personaje de la noche (*akbal*), que cabe identificar con el sol en su periplo por el mundo subterráneo. También el tercero de los componentes de la Tríada de Palenque, el clasificado como GIII, parece ser una versión del sol nocturno. Y no olvidemos que el héroe Hunahpú del Popol Vuh es también el sol. De modo que esta importante divinidad, presente en todas las civilizaciones arcaicas, tiene entre los mayas numerosos aspectos dependientes de los lugares, los períodos y los fragmentos doctrinarios concretos. No cabe duda de que la mitología relacionada con *k'in* fue extensa y prolija, y quizás algunas referencias a ella estén en los vasos pintados, pero la única forma actual de aproximarnos a tales relatos antiguos en su diversidad se encuentra en los mitos y cuentos recogidos por los etnólogos en las comunidades indígenas, por ejemplo, el mito del origen del mundo en Oxkintok, que ya he comentado, donde Cham Tzim tiene la personalidad del viejo Kinich Ahau.

La diosa de la luna, llamada a veces Ix Chel, o Chac Chel, o Sak Chel, es una figura destacada en las figuritas de arcilla de la necrópolis de la isla de Jaina, lo mismo que en los códices postclásicos y en las vasijas pintadas del Clásico meridional. Posee una doble apariencia, pues en su calidad de «esencia de lo femenino», representante del amor carnal, de la procreación, del tejido, de la fertilidad, su aspecto es la de una mujer joven y bella, a veces con los rasgos sexuales muy marcados, pero cuando adopta el papel de Madre Tierra su gesto se vuelve torvo y predominan en su atavío los símbolos de la muerte. Es



La diosa de la luna en distintas escenas del Códice de Dresde.

la diosa I de Schellhas y también la diosa O, aunque algunos autores (Taube, 1992, 65-69 y 99-105) separan las dos figuras como personalidades claramente diferenciadas. Yo creo que son las dos caras de un mismo ser sobrenatural, y existen indicios que así lo confirman, como la igualdad de sus respectivos nombres jeroglíficos en el Códice de Madrid, y, sobre todo, que en las mitologías de muchos pueblos la luna y la tierra se hallan indisolublemente asociadas. Es más, en la teología maya que se deduce de la iconografía y de las fuentes históricas, la luna no es otra cosa que un avatar del sol, o sea, en definitiva,

la imagen del sol de la noche, del sol en el inframundo, reflejada en el firmamento. Lo que ocurre es que el nexo lógico entre la noche, la luna, la mujer, la fertilidad y la tierra, elementos todos de una misma estructura simbólica, debe comprender los aspectos positivos y los negativos, por decirlo así. La tierra es la dadora de alimentos, la madre nutricia, pero también es simultáneamente la devoradora de cadáveres, el lugar de reposo de los muertos. De la tierra nace el sol que da vida, pero ese hijo suyo debe afrontar cada anochecer el paso por el reino de las tinieblas donde le esperan las más terroríficas pruebas.

En el Mayab, y en otras partes de Mesoamérica, la diosa de la luna es representada con su inseparable compañero, el conejo. Se dice que los dioses reunidos en Teotihuacán para asistir al nacimiento del sol en el horizonte, tuvieron que lanzar al rostro del segundo de los soles que aparecieron un conejo para apagar algo su intenso brillo, y que no compitiera así con el primero de ellos, llamado Nanahuatzin. Ese sol semiapagado es la luna, Tecuciztécatl en la nomenclatura del famoso mito cosmogónico del altiplano central mexicano. Lo cierto es que los mayas clásicos pintaron a la diosa de la luna muy frecuentemente con el conejo en sus brazos, a veces balanceándose sentada en el creciente lunar, y que ese conejo es un importante personaje en las escenas de varias vasijas, como el Vaso de Princeton, donde se le ve escribiendo en un libro, y que tiene una innegable relación con el dios L, del que hablaré en seguida..

El dios Kauil tiene una estrecha vinculación con los gobernantes mayas. Su efigie constituye el cetro empuñado por muchos reyes en las estelas y otros monumentos: Un ser antropomorfo con un extraño rostro en el que destaca la frondosa nariz, con un espejo en la frente por el que asoma una antorcha humeante o una larga hacha, y con una pierna convertida en serpiente, justamente el mango por donde los reyes agarran el cetro. Cabe la posibilidad de que el *atlatl* teotihuacano inspirase la forma, y parcialmente el significado, del dios Kauil; ese cetro tiene en verdad el aspecto de un propulsor o estólica, el arma de los guerreros de Teotihuacán cuya presencia en el área maya está bien documentada. El dios representado gobierna con toda seguridad el rayo, como indica el fuego o el hacha que brotan de su frente —y que salen de un espejo que puede hacer referencia al origen en el inframundo de las nubes que forman la tormenta tropical—; el proyectil impulsado con fuerza irrefrenable por el *atlatl* es como un rayo, según la imagen de las páginas 46 a 50 y 74 del Códice de Dresde. Se podría incluso suponer que la postura de los reyes, con el brazo doblado, es el primer movimiento en la acción de



El dios Kauil se asoma por las fauces de una serpiente en una cerámica clásica.

enarbolar el propulsor para un lanzamiento. Es decir, que una lectura de conjunto de las representaciones de las estelas sería el equivalente a afirmar que el gobernante, como un Zeus maya, posee el poder de lanzar el rayo divino sobre sus enemigos.

Ese signo que lleva Kauil en la frente es el que antaño se conocía como «marcas de dios»; realmente es un glifo de espejo *nen* o un medio *akbal*, jeroglífico de la oscuridad o el inframundo. El hacha y la antorcha, obviamente, simbolizan el rayo y el fuego de las tormentas tropicales. Baudez (2002, 99) supone que la figura de Kauil es la del rayo personificado, pero yo creo que es realmente el dios de la tempestad, el dios portador y dominador del rayo a la manera del citado Zeus griego. En torno a ese extraordinario fenómeno meteorológico giran también los significados de otras deidades como Chac e incluso Itzamná, y por ello las imágenes de tales personajes comparten algunos atributos. La figura que compone el cetro-maniquí de los reyes aparece también aislada en la cerámica policromada, o en otros soportes, a veces participando en escenas mitológicas o alegorías sagradas. Y una de sus apariciones más notables es en numerosas tapas de bóveda (piedras clave que cierran la falsa bóveda maya) de Yucatán, por lo general pintado, en color rojo, pero también representado mediante incisiones y con otros colores; posiblemente porque la techumbre de los recintos sagrados simulaba el cielo, e igualmente debido a la protección y el poder que sobre esos espacios podía ejercer el dios.

El dios Kauil, clasificado por Schellhas con la letra K, tiene un buen parangón en la India. Allí, Indra es el portador del rayo. La muerte de la serpiente Vritra por Indra es uno de los relatos principales de la mitología védica, como lo es en Babilonia la muerte del monstruo Tiamat a manos de Marduk. Un himno en honor de Indra, el portador del rayo, dice así: «Indra, el armado con el rayo, es el rey del que camina y del que descansa... él gobierna a los hombres tan firmemente como a las riendas de su carro». Indra está relacionado con

la realeza como lo está Kauil. El dios K de los mayas tiene una pierna en forma de serpiente, un símbolo frecuente en la imaginería relacionada con el cielo y los fenómenos atmosféricos, e Indra se encuentra ligado a la serpiente primigenia a la que vence en épica lucha.

Huracán es el que sólo tiene una pierna, como Kauil, y así se nombra en el Popol Vuh al Corazón del Cielo, el espíritu creador. Cabe, pues, la posibilidad de que los mayas atribuyeran a la enorme energía de la tormenta tropical, con el fuego de los rayos que matan, los fuertes vientos que arrasan poblados, y los aguaceros que dan la vida a la tierra, el poder de crear y destruir. Esas reflexiones pudieron dar origen al capítulo teológico protagonizado por Chac y Kauil, y los reyes se arrogaron desde el Clásico Temprano la administración de tan formidables fuerzas.

En una columna esculpida procedente de Cansacbé, ahora en el Museo de Escultura Maya de Campeche (véase Benavides, 1995, 28), se representó en bajorrelieve un personaje de alto rango que sujeta con la mano derecha un cetro-maniquí estilizado. De la parte central de ese cetro pende mediante un collar de cuentas (seguramente de jade) un disco que parece un espejo oscuro. De ser así, ésta es una de las pocas ocasiones en que Kauil lleva un colgante de espejo de forma tan explícita, lo que puede deberse a la dificultad de labrar con claridad ese atributo esencial en la parte superior, de donde salen las volutas de humo. Es indudable que el empeño del artista obedece a la importancia que el espejo tiene en la caracterización del personaje sagrado; Kauil es sobre todo un ser del interior de la tierra, donde se originan las tormentas, y eso también está atestiguado por la pierna serpentina, ya que el ofidio es universalmente, entre otras cosas, un símbolo telúrico.

El papel de Kauil en los ritos de invocación y transformación parece ser, a juzgar por las escenas de las vasijas pintadas y algunos relieves, muy importante. Se le ve a menudo danzando y otras veces saliendo de la serpiente que se ha llamado *och chan*, que puede ser su *way* o doble, o indicar el ámbito propio de la deidad. A pesar de ser un dios del rayo y del fuego celestial, su asociación con elementos vegetales —y con el dios del maíz, el dios E—, le vinculan igualmente con la fertilidad de la tierra y la regeneración de la naturaleza, aunque las escenas más importantes se refieren concretamente a la ceremonia de la resurrección del dios E, es decir, a su transfiguración. En todo ello hay ciertas reminiscencias chamánicas, como las que llegan a impregnar incluso las peripecias de los gemelos divinos en el Popol Vuh, sobre todo en los episodios finales de su periplo por el inframundo.

Como digo, parece que existe una relación estrecha entre la serpiente-pierna de Kauil y la llamada serpiente de la visión, por cuyas mandíbulas abiertas asoman los antepasados o los dioses (sobre todo el mismo Kauil), y que a menudo lleva un icono del dios K en la cola. Ese lazo entre «visiones», o comunicación con divinidades y ancestros, y el dios K, sugiere que es un importante atributo suyo el poder de invocación, lo que conecta a su vez a Kauil con las técnicas del éxtasis o con las drogas alucinógenas. Quizás quiera decir algo así también el cetro maniquí que empuñan los reyes: el poder de los gobernantes para invocar a los seres divinos y a los antepasados a través de las visiones. Como dios del rayo, Kauil puede hendir la tierra y penetrar en ella para lograr aquella comunicación entre los dos ámbitos cósmicos. Kauil comparte muchos de esos rasgos con Chac.

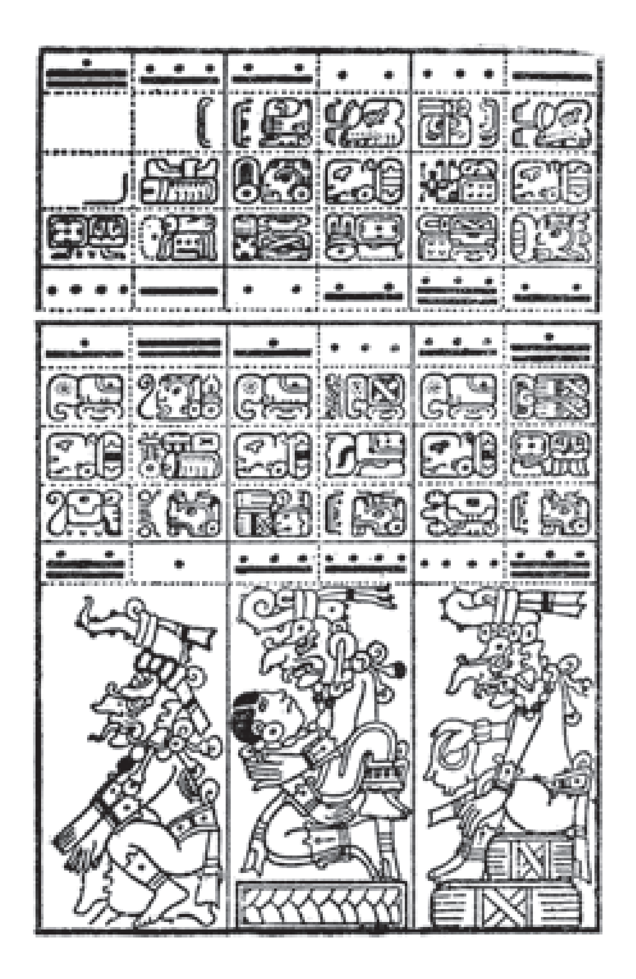
El dios B es conocido habitualmente con el nombre que todavía utilizan hoy los indígenas de Yucatán, Chac. Los epigrafistas dicen que debe escribirse *Chaahk*, o sencillamente *Chaak*, pero la tradición ha consagrado la palabra con la que los mismos españoles transcribieron el apelativo de la divinidad más popular del norte de la península. Es el dios de la lluvia, del rayo y del relámpago, lo que resulta evidente por las escenas de los códices postclásicos, muy especialmente por sus frecuentes apariciones en el Códice de Madrid. En ellos, y en algunas menciones clásicas, Chac es un anciano de nariz colgante o aguileña, con orejeras o diadema de conchas, con serpientes que salen de las comisuras de su boca, o que, mucho mayores, le sirven al dios de cabalgadura, que enarbola un hacha o una antorcha —símbolos que le aproximan a Kauil—, y que a menudo se muestra en una escenografía acuática, por lo general de aguas celestiales y no subterráneas.

Los autores escépticos respecto a la idolatría clásica no encontraban representaciones de Chac antes del siglo X, pero poco a poco se ha ido comprobando que no sólo el nombre es bastante frecuente en contextos religiosos o en la composición de los apelativos de los gobernantes (más de sesenta casos conocidos durante el Clásico), sino que lo que pueden ser imágenes suyas —a menudo como signo jeroglífico cefalomorfo— se encuentran un poco por todas partes, tanto en las Tierras Bajas como en las Tierras Altas y en la lejana costa del Pacífico. Como ejemplos citaré el panel medio del Templo de las Inscripciones de Palenque, el trono 1 de la ciudad de Piedras Negras, el dintel 1 de Yulá, el dintel 2 de La Pasadita, el dintel 2 de Piedras Negras, el dintel 42 de Yaxchilán, el panel 1 de Cancuén; en el plato trípode K1609 se ve la imagen de Chac Xib Chac, «Chac Hombre Rojo», surgiendo de las aguas en una escena mitológica de creación

o renacimiento; en otras muchas cerámicas también se puede ver el retrato de este dios.

Pero donde se han localizado numerosísimas imágenes de Chac, si exceptuamos los códices, es en las fachadas de los edificios de estilo Puuc de ciudades como Uxmal, Kabah, Oxkintok, Labná, o Chichén Itzá. Se trata de los innumerables mascarones confeccionados con mosaico de piedra que adornan frisos y paramentos. Unos rostros grotescos que, a pesar de algunos elementos variables, se han identificado con Chac principalmente por la nariz proboscídea y colgante que se parece a la que luce el dios en las escenas pintadas de los libros de corteza. Baudez (1999) descarta la posibilidad de que se haga referencia a Chac en esos mascarones porque el apéndice sobresaliente, según él, es una prolongación de la parte superior de las fauces de una especie de reptil que concentra rasgos de saurio y de ofidio, y no una larga nariz colgante como la que lleva el verdadero Chac en los códices o en los incensarios típicos de la ciudad de Mayapán. Mas, si nos atenemos a esa identificación del investigador francés, no deja de ser curioso, creo yo a mi vez, que un icono tan omnipresente en las ciudades del norte de Yucatán, no fuera representado sin embargo en los citados códices o en otros soportes típicos de la época tardía. Además, en muchos mascarones del Puuc se aprecia con toda claridad que no es precisamente el belfo lo saliente, puesto que se ve completo y con sus dientes en el lugar que le corresponde, sino la nariz que arranca del espacio entre los ojos. Claro es que Chac es un ser estrechamente relacionado con saurios y ofidios en su papel de dios de la lluvia, las nubes negras, el trueno y el relámpago, y como personaje celeste y ctónico, y por eso no sería raro que a veces se le represente con un prominente o largo reborde en la mandíbula superior y unos breves orificios ahí para la respiración. No todos los mascarones son iguales, sino que hay una gran variedad. Quizás algunos mascarones yucatecos sean figuraciones entre antropomorfas y zoomorfas de la montaña de la tierra *witz*, del llamado monstruo *cauac*, del monstruo telúrico como aparece en varios relieves de Palenque, o del mismísimo dios Itzamná, pero muchos otros deben representar al dios seguramente más importante en una región en la que llueve poco y las tormentas son a la vez necesarias y terribles.

Los participantes en *The Maya Hieroglyphic Workshop* de 1999 señalaron un hecho pertinente para la discusión anterior. Hay en los textos clásicos una frase glífica que puede ser leída como *ik' k'uh*, es decir, dios del viento, cuya contrapartida iconográfica se encuentra en ciudades como Yaxchilán o Seibal. Es un ser antropomorfo que lleva el signo *ik'* en el cuerpo y unos largos labios que son rectos o



El dios Chac en una página del Códice de Dresde.

retorcidos o colgantes. Seguramente es una versión maya del Ehécatl mexicano, como se aprecia mejor en el ejemplo de Seibal, donde la «máscara bucal de pato» está más clara. También lleva la figura algún signo acuático, como el lirio de agua en el tocado, del que puede libar un pececillo. Todo ello nos hace pensar en Chac, que gobierna también los vientos que traen las nubes de lluvia. O sea, que a pesar de que se llegara a probar que es la prolongación del belfo lo que se ve en muchos mascarones yucatecos, no por ello dejaría de contemplarse la posibilidad de que se estuviera retratando el rostro de Chac.

Por otra parte, los párpados inferiores de los mascarones de Chac del Palacio del Gobernador de Uxmal, llevan labrados sendos glifos del planeta Venus, lo que probablemente se debe interpretar como que este dios tiene entre sus significados el de señor de la guerra y de los sacrificios, como lo tenía Tláloc en Teotihuacán y en otros lugares del altiplano mexicano. Las tormentas tropicales son la mejor expresión de una feroz guerra que se pueda encontrar, la guerra del cielo, con sus rayos y truenos, y por ello los dioses vinculados a esos fenómenos, como Chac o Kauil, y tal vez Itzamná, son candidatos seguros al patrocinio de esa práctica bélica. El signo de Venus era usado por los mayas debido seguramente, como se infiere del Códice de Dresde y de otras fuentes epigráficas, a que se hacían coincidir algunos enfrentamientos armados, y los sacrificios consecuentes, con el orto del planeta Venus, un astro asociado en toda Mesoamérica a los desastres de la guerra.

Otro aspecto importante es el que relaciona a Chac con el interior de la tierra. No es raro que en los cilindros votivos, soportes de incensarios, tan frecuentes en Palenque, se represente en la parte baja de la torre de mascarones con que se adornan, un mascarón de la tierra. Ese rostro tiene una probóscide importante, y en eso se parece a los mascarones del Epiclásico del Puuc, pero aquí se aprecia claramente que no es la prolongación del hocico o maxilar superior, sino una larga nariz. El rasgo conecta a la tierra con Chac, lo que parece lógico, pues ya he dicho que para los mesoamericanos las nubes de agua salen por las cuevas del interior de la tierra, son nubes del inframundo, o mejor, nubes que portan el líquido de la masa de agua que constituye el límite entre el mundo de los hombres vivos y el inframundo o país de los muertos: una forma más de conexión entre los pisos del cosmos, y una manera complementaria de señalar la dependencia que tienen los hombres que habitan la superficie de la tierra del estrato o la dimensión que llamamos Otro Mundo.

Uno de los dioses mayas que peor se prestan al análisis y la definición es Itzamná. Conocemos su imagen porque está en los códices y en las cerámicas pintadas del período Clásico, pero sus funciones y significados son todavía bastante dudosos. Es el dios D de Schellhas, un hombre anciano con ojos cuadrados y nariz semítica. Su nombre hace referencia probablemente a la adivinación, lo que coincide con uno de su atributos, un espejo de obsidiana o el signo *akbal* T152. Para autores como Taube (1992, 31-41) es tal vez el dios más importante del panteón maya.

El rasgo más evidente en las representaciones del dios D es su posición preeminente respecto a otros personajes con los aparece en las



Las cerámicas pintadas reproducen reiteradamente escenas mitológicas con los principales dioses: el dios D en su trono y el dios N en su caracola.

escenas de la cerámica. Suele estar sentado en un trono con diversos atributos de poder y por encima de dioses tan importantes como N o L. A veces mantiene una relación de proximidad con la diosa de la luna, incluso lo que podría interpretarse como encuentros eróticos. Lo mismo que sucede con la mayoría de los dioses mayas, Itzamná resulta ser un dios del inframundo, aunque tal residencia habitual no impide su presencia en otras dimensiones cósmicas. De hecho, la identificación tradicional del personaje como dios del cielo (Rivera, 1986, 65-71) debe ser puesta en cuestión, sobre todo porque todavía no sabemos lo que los mayas entendían por «cielo», es decir, *ka'an*, un signo bien conocido por los epigrafistas y que forma parte de numerosos topónimos y antropónimos. Al igual que hay muchos soles

distintos, también hay muchos cielos. Hellmuth (1987, 232-237) ni siquiera menciona esa ubicación, pero sí comprueba fehacientemente que el dios D está presente ya desde el Clásico Temprano en el Mayab, y que es quizás el protagonista máximo de los mitos que se intuyen detrás de las escenas de los vasos policromados.

Itzamná, finalmente, mantiene una interesante asociación simbólica con dos animales, el pecarí y el venado. Ya hemos visto la predilección de la diosa de la luna por el conejo, así que es indudable que el pecarí y el venado forman parte a su vez de la mitología del dios D. El pecarí tiene en el hocico un reborde superior apropiado para hozar el suelo, y el venado tiene dos astas con puntas que reflejan el paso del tiempo; esas cualidades pueden explicar muy bien la preferencia de los mayas, aunque el venado se relaciona igualmente con el dios G.

El dios L no tiene todavía nombre para los investigadores: su cláusula nominal jeroglífica no ha sido descifrada. Es, sin embargo, un personaje de enorme importancia en el Olimpo maya. Se le vincula con el instante de la creación del mundo en el día 4 Ahau 8 Cumkú y, según todas las evidencias, preside el inframundo. Puede ser uno de los pocos seres sobrenaturales con significación cosmológica fundamental. Por tanto, se le representa como un anciano con unos atributos perfectamente explícitos y constantes: Fuma un enorme cigarro, viste una piel de jaguar, luce en la cabeza un gran sombrero de plumas de búho (a menudo con el mismo pájaro sobre las plumas), porta un cayado, sujeta un bulto, lleva en la cabeza el glifo *ka'an* y los numerales 13 o 10. Además, en algunas escenas un conejo o un enano le quita o le entrega cayado, capa, sombrero y collar. En otras escenas retiene a la diosa de la luna hasta que ésta es rescatada por el sol en forma de ciervo. Ningún otro dios maya tiene un complejo simbólico tan rico y tan potencialmente significativo; si juzgamos por los fragmentos conservados en forma de pinturas o breves frases, hay que concluir que los mitos sobre este ser sobrenatural debieron ser capitales en la constitución de la doctrina religiosa prehispánica.

La conexión entre el dios L y la diosa I tiene importantes implicaciones. En las figuritas de cerámica de la isla de Jaina, y en las escenas pintadas en las vasijas clásicas, parece obvio que el viejo y la muchacha mantienen una muy íntima relación, aunque puede ser que en ocasiones no sea el dios L sino el dios D, según he dicho más arriba. Pero en el bellísimo vaso de la Universidad de Princeton, el dios L entronizado se halla rodeado de hermosas jóvenes que le atienden solícitas y, puesto que no lejos del trono se ve a un diligente conejo, no cabe duda de que se trata de una referencia lunar. De ello

se desprende la condición nocturna de L, lo que queda igualmente atestiguado por la capa de piel de jaguar y por el sombrero de plumas de búho.

Seguramente, los cuatro dioses principales de los mayas antiguos fueron L, D, B y G. Los tres primeros, junto con el dios N, ostentan el título «Señor del Trono de Jaguar» (jeroglíficos T168:609.130). El trono equipara a estos dioses a los reyes, uno de cuyos máximos atributos jerárquicos es precisamente, en la iconografía y en la arquitectura, el trono de mampostería o de piedra (quizás también de madera) con pieles y almohadones (Gillespie y Joyce, 1998). En el famoso Vaso de los Siete Dioses, lo mismo que en el vaso de Princeton, el dios L aparece entronizado. En el Vaso de los Siete Dioses se representa la escena de la reunión de seres sobrenaturales que, en una u otra forma, están ligados a la creación del mundo, y allí la posición de autoridad del dios L es manifiesta, solo a gran escala frente a los restantes personajes divinos.

Pero ¿quién es realmente el dios L? El señor de la mitad del universo que llamamos inframundo, posiblemente el mismo Hun Camé (Uno Muerte) del Popol Vuh bajo otros ropajes simbólicos. El dios L está representado en el Templo del Sol de Palenque, en condiciones casi únicas, pues ya sabemos que los mayas no acostumbraban a labrar o pintar imágenes monumentales de sus dioses. Quizás era considerado el sol de una creación anterior que, una vez muerto y sustituido por otro sol, pasó a reinar en el Xibalbá, a la manera de un Osiris mesoamericano. La probable fecha de su nacimiento está en ese templo: 1.18.5.3.6 13 Cimi 19 Ceh. Ha sido identificado en ocasiones como la tercera de las personalidades de la célebre Tríada de Palenque, de la que hablaré más adelante, es decir, Ahau Kin, también llamado Kinich Ahau, pero en la versión nocturna, jaguar de la noche, sol del inframundo, sol temporalmente muerto.

Una asociación especialmente interesante es la que se adivina entre el dios L y la guacamaya Vucub Caquix que, en el Popol Vuh, se enfrenta a los gemelos divinos Hunahpú e Ixbalanqué (véase Rivera, Asensio y Martín, 2004). También ese pajarraco pretendía ser el sol, un sol que tuvo que ser abatido por el que reinaría sobre el cuarto de los mundos creados, el sol Hunahpú. Para la mentalidad maya un sol muerto es equivalente a un sol nocturno, pues éste debe morir para penetrar en Xibalbá y hacer su recorrido de cada día; de ahí se desprende que tanto el dios L como Vucub Caquix han pasado a residir en el inframundo y que en tal lugar subterráneo se confunden con el sol jaguar de la noche. La reiterada presencia de la fecha 4 Ahau 8 Cumkú junto al dios L, en el Códice de Dresde, en el Vaso de

los Siete Dioses o en el Templo de la Cruz de Palenque, es el mejor indicio de que su naturaleza quedó establecida el día de la creación, o del comienzo del tiempo de los mayas antiguos, o sea, el día en que el nuevo sol empezó su reinado. Un dato adicional es la semejanza entre el glifo que nombra e identifica a la guacamaya representada en la página de las constelaciones del Códice de Dresde y el que acompaña al dios L en el Vaso Princeton.

Como curiosa información final, hay que decir que los indios huicholes del México moderno adornan sus sombreros con plumas de guajolote (pavo), un ave que también está relacionada con el sol. En la página 70 del número 65 de la revista *Arqueología Mexicana* se ve a uno de estos indígenas con un sombrero que es idéntico al que luce el dios L.

Para algunos autores, el dios L sería patrono del comercio, al menos en época postclásica. También se ha dicho que L sería el verdadero dios de la guerra de los mayas antiguos. Desde luego, ambas posibilidades pueden contar con razones para su defensa, tanto iconográficas como epigráficas, y ello me lleva a plantear de nuevo la polivalencia de varios de los personajes sobrenaturales que estoy describiendo. Raramente un dios maya se asocia con una única función en el complicado panorama teológico prehispánico, lo que refleja muy bien la propia red de relaciones y dependencias de la estructura social en la que nace.

Otro importante personaje del inframundo es el dios N. Se trata de un viejo encorvado o giboso, desdentado y con el rostro arrugado, que sale de una enorme caracola, o del caparazón de una tortuga, o que arrastra alguno de esos símbolos de la tierra y del océano primordial del que la tierra surgió. Además, suele llevar una bolsa de red a la espalda o, más frecuentemente, sobre la cabeza. En ocasiones se ve detrás de él una tela de araña. Es un personaje que en muchas vasijas policromadas aparece en posición agachada a punto de recibir un enema, que se supone está compuesto de una droga estupefaciente. Curiosamente, son jóvenes mujeres las que proceden a colocar la cánula (una caracola, precisamente) en el recto del dios para llenarla con el espumoso líquido de unos grandes jarrones o cántaros que se encuentran en las proximidades.

El dios N ha sido denominado Pauahtún, que es un nombre o apelativo procedente de la colonia y que coincide etimológicamente con el rasgo de la bolsa reticulada. Algunos epigrafistas han leído tal nombre en los jeroglíficos clásicos. El Pauahtún temprano o tardío es un ser cuya misión principal es sostener el cielo con los brazos o los hombros; se ha visto la imagen de los Pauahtunes en las escul-



El dios D en el Códice de Dresde y en vasos pintados clásicos.

turas arquitectónicas de la estructura 10L-22 de Copán, aunque los excavadores de esta ciudad prefieren para tales efigies el nombre de Bacab, otro ser sobrenatural conocido en la época de la conquista española y con una personalidad semejante a la de Pauahtún (véase Miller y Taube, 1993, 132).

Pauahtún puede ser una divinidad relacionada con los truenos, las montañas y el interior de la tierra. Algo parecido al moderno dios Mam venerado por los indígenas del altiplano de Guatemala. En el

Popol Vuh, uno de los hijos de la guacamaya solar Vucub Caquix y de la diosa de la tierra Chimalmat tiene parecidas vinculaciones y se llama Cabracán. Normalmente los Pauahtunes son cuatro que, situados en las esquinas del mundo, sostienen los cielos. Con el tremendo peso, sus pies se hunden en la tierra, por ello estos personajes sobrenaturales vienen a ser una suerte de *axis mundi*, intermediarios y vías de comunicación entre los distintos pisos del cosmos. Son fáciles de identificar en la escultura o la pintura clásicas, cuando no llevan la típica bolsa reticulada, o la concha o el caparazón, suelen tener los brazos levantados a la manera de los atlantes de la tradición occidental.

Una razonable manera de pensar nos sugiere que, en un pueblo que dependía totalmente para su subsistencia del cultivo del maíz, debía existir una divinidad dedicada a proveer y personificar la esencial gramínea, al igual que sucedía en el Viejo Mundo con otros cereales. En efecto, se trata del dios E de Schellhas, que los epigrafistas llaman Hun Nal Yeh en el período Clásico, lo que quiere decir algo así como «el primer grano de maíz». Es un hombre joven que lleva en el tocado una mazorca de maíz o los glifos que hacen referencia a la planta. Está muy relacionado, naturalmente, con el dios Chac, hasta el punto de que algunos atributos son intercambiables entre estos dioses que tienen a su cargo los cultivos y la alimentación de las gentes. Aparece en las vasijas pintadas saliendo de una hendidura abierta en el caparazón de la tortuga telúrica, o arrancando un tallo de maíz en el mismo escenario, o danzando alrededor.

Uno de los problemas más interesantes de la teología maya es el papel jugado por el dios del maíz en el mito del origen del sol. Según algunos investigadores, Hun Hunahpú, el famoso padre de Hunahpú e Ixbalanqué, los héroes gemelos del Popol Vuh que descienden a los infiernos y están destinados a convertirse finalmente en el sol y la luna, es precisamente Hun Nal Yeh. Los indicios que sustentan esta afirmación parten sobre todo de las escenas en que ambos hermanos aparecen junto al dios del maíz, incluso tirando de él para ayudarle a salir del caparazón de la tortuga. Pero lo cierto es que el texto quiché es poco explícito sobre este punto, excepto en el hecho innegable de que Hun Hunahpú, una vez sacrificado y decapitado, logra dejar embarazada a la princesa Ixquic de manera portentosa. Pero ¿quién es verdaderamente Hun Hunahpú? No cabe duda de que es un precursor en la ardua tarea de bajar a Xibalbá, y de que podía haber triunfado en su empeño y lograr la posición que, al parecer, estaba reservada para su hijo. En otras palabras, Hun Hunahpú, antes que el dios del maíz, calificación que no encuentra el más mínimo apoyo en el Popol Vuh, sería un sol frustrado, un semi-sol, el heraldo del verdadero as-

tro rey en los confines del universo, es decir, probablemente el planeta Venus como estrella vespertina. De ser así, la relación de los héroes gemelos con Hun Nal Yeh no es paterno-filial, sino la que simbólicamente debe atribuirse al sol en la tarea de cooperar en el crecimiento y la regeneración de la planta del maíz. No obstante, debe tenerse en cuenta que los mitos mayas indican que la carne de los primeros hombres creados estaba hecha de maíz, y que en toda Mesoamérica esos seres con que los dioses pueblan el mundo para que los adoren y los sustenten provienen de los restos de las humanidades anteriores. Es decir, que cabe la posibilidad, apuntada por Taube (1992, 48), de que los gemelos divinos trajeran de Xibalbá los despojos de su padre Hun Hunahpú para que entraran en la composición de los hombres creados, y que, por tanto, esos despojos fueran de maíz

Sólo voy a mencionar a un dios más, aunque se han reconocido otros en el Postclásico y en el Clásico, porque de la mayoría de los restantes no hay mucha información, o porque no han sido identificados plenamente en el Clásico, o porque sus supuestas funciones son poco importantes para una visión general de la religión maya. Se trata de un ser esquelético que aparece frecuentemente bailando en las vasijas policromadas, y algo más circunspecto en los códices. Es el dios A de Schellhas, un personaje que representa a la muerte, a la descomposición de los cadáveres, y que con su danza macabra expresa la finitud de todo lo viviente, a la manera de semejantes iconos de la Europa medieval, o de las *vanitas* del arte barroco.

Como sucede con todos los dioses mayas, las imágenes particulares forman parte de complejos semánticos en los que se incluyen otras imágenes y, probablemente, otros conceptos aledaños; es por eso que Taube (1992) reconoce dos dioses A, uno de ellos, más esquelético y con manchas negras de putrefacción, o con los equivalentes signos de flatulencia en la parte posterior, y otro más carnoso y que suele llevar una especie de antifaz, y en la mejilla una marca parecida al tanto por ciento, que representaría la decapitación, los sacrificios humanos, o sea, la muerte bajo determinadas circunstancias. Cualquiera de ambos personajes constituye antes un recurso visual y lingüístico que una figura destacada del panteón antiguo, no hay ejemplos de dioses A entronizados o en asociación interactiva con otros personajes del más alto rango sobrenatural, y cuando tal cosa sucede aparentemente, como quizás en el famoso Vaso de Princeton o en otras pocas cerámicas, el dios L ocupa otro plano de la escenografía o los restantes personajes se conducen de manera autónoma.

Es posible que el dios A fuera conocido en época prehispánica con el nombre de Cizín o Kisín, palabra que significa literalmente

las ventosidades que se aprecian en algunas representaciones, y que proclaman abiertamente el mal olor de los cadáveres. Kisín es todavía el dios de la muerte en algunas regiones de la península de Yucatán, pero también es el «demonio» por excelencia, según manifestaron los indígenas a los españoles de la colonia, un ser relacionado con el Mictlán y con Xibalbá, es decir, con el país de los difuntos, el infierno, el inframundo. Nikolai Grube (2001, 294 y 428) da por sentado que el dios A tiene a su cargo igualmente las bebidas alcohólicas y otras sustancias tóxicas y alucinógenas; bajo esa faceta recibiría, según el investigador alemán, el nombre de Akán y estaría representado en numerosas vasijas policromadas, en escenas de bacanales en las que se ingieren las drogas tanto oral como rectalmente, con los símbolos de la oscuridad, la muerte y la magia.

Un rasgo típico de la religiosidad maya es la agrupación de algunos seres divinos por razón de sus conexiones locales —patronos de una ciudad o de una dinastía—, o de sus afinidades semánticas. Insisto de nuevo en el hecho de que los dioses mayas se articulan en conjuntos donde se manifiestan bajo diferentes aspectos, compartiendo algunos rasgos o prestándose los atributos bajo determinadas condiciones (véase Vail, 2000). Esos complejos de dioses suelen ser representaciones metafóricas de procesos cósmicos y fenómenos naturales, es decir, que forman parte de secuencias mitológicas. Tal vez el caso más interesante, y un buen ejemplo del pensamiento religioso maya, es el de la llamada Tríada de Palenque (los dioses clasificados con las siglas GI, GII y GIII), un grupo de dioses, ya conocidos en otras latitudes, que en la ciudad de la cuenca del Usumacinta se constituyen hacia el siglo VII como la referencia máxima de las creencias y los cultos de las minorías gobernantes.

Según los últimos descubrimientos iconográficos y epigráficos, inicialmente apareció el Primer Padre Sol (GI el Viejo), bastante antes de la fecha de su esposa la Señora Ancestral y en los momentos inmediatamente anteriores a la creación del mundo. Unos siglos después nace GI el Joven (dios Sol) en 1.18.5.3.2 9 Ik 15 Keh (2360 a.C.). Luego nace, también en 1.18.5.6.3 13 Kimi 13 Keh (2360 a.C.), GIII (Ixbalanqué o el Sol de la Noche, o la Luna). Y por último, en 1.18.5.4.0 (2350 a.C.), nace GII (el dios Kauil). En la fecha maya 2.1.0.14.2 9 Ik 0 Zak (2304 a.C.) asciende al trono la Señora Ancestral, que es la madre de la Tríada de Palenque propiamente dicha, GI, GII y GIII (véase Morales, 1999).

El nacimiento de los dioses patronos de las dinastías y las ciudades se ajusta al modelo de la migración mítica, reproducida, por ejemplo, en relatos cosmogónicos como el del origen del mundo en

Oxkintok, ya mencionado (Amador, 1989). Grube (2004) ha llamado la atención sobre el hecho de que el nacimiento de la famosa Tríada de Palenque hacia 2360 a.C., según indican las inscripciones del Grupo de la Cruz, ocurrió en Matawil, un lugar mitológico cuyo nombre se traduce por «donde tocaron la tierra». Dado que el glifo de Matawil está en un dintel de la región de Yaxchilán, tal vez de la ciudad de La Pasadita, en el que dos personajes se sientan sobre sendas bocas esqueléticas de serpientes, interpretadas como entradas al inframundo, hay que concluir que la llegada de los tres dioses palencanos es equivalente a la salida del interior de la tierra de los primeros habitantes, los fundadores legendarios de la dinastía de Lacanhá o del reino de Bakal (el Palenque actual), y luego venerados ancestros divinos. Un procedimiento semejante al que usaron los chinos para deificar a los antepasados de sus emperadores.

En la hipótesis de que los dioses Chac, Kauil y Kinich Ahau, sean advocaciones o manifestaciones de una única deidad mayor, tal vez Itzamná, es decir, el Cielo, hay que subrayar que esta *trimurti* maya es en realidad la Tríada de Palenque, dioses hijos de una pareja que significa sin duda la unión primaria y creadora del par de opuestos constituido por el cielo y la tierra. En la teología maya clásica hay que suponer que los tres hijos del cielo son sus dos más relevantes facetas: el sol (o sol-luna, verdaderamente), y la tormenta (que implica a la lluvia, el viento, los relámpagos, los truenos y los rayos). El dios Kauil no es otra cosa probablemente que la versión política, o dinástica, de Chac, emblema de la realeza y del poder porque en el gobernante descansa la capacidad de dar fertilidad a los campos, y porque el rey ostenta una fuerza semejante a la de los cielos tempestuosos. El rey maya, recordémoslo, es el sol sobre la tierra, es también un hijo del cielo (como nos enseña su «barra ceremonial»), y su poder fecundador es el de Chac.

La lectura que hace el investigador Guillermo Bernal de los jeroglíficos del tablero central del Templo de las Inscripciones de Palenque, identifica a GI con el Sol Joven, y la expresión glífica que aplica a este personaje es precisamente Chac (Cuevas, 2000). He ahí, pues, la asociación Chac, GI y Kinich Ahau, lo que se evidencia repetidas veces en los incensarios cilíndricos de Palenque, la mayoría encontrados en los basamentos de ese Grupo de la Cruz, en los cuales se representa a Kinich Ahau alternativamente con GI, y a menudo en una torre de mascarones rematada por la figura de Kauil. Esta es la Tríada de Palenque, tres dioses que son a mi parecer manifestaciones celestiales.

En un vaso clásico de Guatemala se ve a Hunahpú a punto de golpear al dios N con un arma; Hunahpú lleva un tocado con la ca-

beza de un ser sobrenatural que probablemente es Chac, pues se ve claramente la nariz proboscídea. Hunahpú es el sol en el mito cosmogónico quiché llamado Popol Vuh. Una asociación complementaria que ratifica las anteriores.

Otra cuestión son las relaciones entre Chac, Kauil y el dios L. Chac aparece a veces llevando el ancho sombrero de L, o con una imagen del dios K en su hacha o en su cetro. El símbolo de la serpiente es compartido por Kauil y Chac, lo mismo que el símbolo del hacha. Y si bien Kauil gobierna el rayo y su poder destructor, hay datos que sugieren que Chac fue también un dios de la guerra: algunos guerreros representados en Chichén Itzá llevan el atuendo de Chac, lo mismo que el señor de la estela 14 de Uxmal, e incluso en el Clásico sureño, en el dintel 3 de Bonampak, el victorioso gobernante lleva el prominente tocado de Chac (véase Taube, 1994).

Una categoría de divinidades es la de los «dioses viajeros», es decir, aquellos que cumplen una misión de tránsito o transporte, o que constituyen una metáfora para tal actividad. La regularidad en tales desplazamientos asimilaría esos personajes a seres o fenómenos destacados precisamente porque el movimiento es su esencia y porque lo desempeñan de una manera estrictamente rítmica o periódica. Dioses viajeros son los que se mueven entre las distintas esferas de la realidad: la vida y la muerte; o entre las capas del cosmos: cielo e inframundo. Dioses viajeros son también los que acompañan a los comerciantes, a los guerreros, a los peregrinos, a los embajadores, a los difuntos, o a los cónyuges que van a casarse a tierras lejanas. Dioses viajeros son, en fin, los que llevan o transmiten mensajes de los hombres, ruegos y solicitudes, los que traen la lluvia del elevado firmamento, los que encaminan el viento, o los que guían al campesino en el bosque hacia su milpa. No es extraño que algunos de estos seres lleven como atributos plumas o garras de pájaros migratorios, por ejemplo, la máscara de Ehécatl en el panteón mexicano. Los pájaros son animales especialmente indicados para simbolizar la movilidad de los dioses viajeros. En el modelo cosmológico maya el dios central es un dios viajero: el sol, que a pesar de su continuo movimiento ocupa un lugar normativo respecto a otra serie de deidades que lo secundan, o cuya naturaleza o función se explica o expresa por intermedio del astro rey. Así Venus, la luna y otros cuerpos celestes, pero también las significaciones que impliquen direccionalidad o temporalidad, pues tiempo y espacio son las creaciones del sol. La proyección social de esta idea es el propio kul ahau, ya que el rey es el sol en la tierra, y su itinerario vital es equivalente al solar, determinando el territorio y el calendario de los habitantes del reino. El



El dios sol Kinich Ahau en el Templo del Sol de Palenque.

seguir un camino, por tanto, venir de un sitio para dirigirse a otro, es un patrón real de conducta que involucra a dioses y hombres divinos. Y los pájaros lo simbolizan, y por ello lucen penachos de plumas gobernantes y señores, y hay tantos elementos y motivos del mundo de las aves en los atuendos y tocados. Y por eso los mayas construían calzadas elevadas (*sacbeob*) que iban de un grupo de edificios a otro, y de una a otra ciudad, para que los señores caminaran por ellas, y viajaran, como lo hacía el sol.

La teología maya descansa en la definición de los elementos y sensaciones dadores de vida: luz, agua, aire, tierra y tiempo. El desarrollo de esas definiciones desemboca en la personificación de las fuerzas o energías correspondientes, por lo general interrelacionadas, a menudo con rasgos compartidos. Además, el rey aparece como una manifestación de las fuerzas cosmológicas; el rey es, de hecho, la energía divina responsable de la sociedad de los hombres. La realeza es una energía cósmica, igual que la luz o el aire, un poder que anima, ordena y conserva el universo. La luz se refiere al sol, Kinich Ahau, o GI, o Hunahpú; el agua puede ser celestial o terrestre, incluso se puede distinguir exclusivamente al océano primordial, de ahí que Chac sea una divinidad multiforme; el aire, *ik*, es igualmente una función de Kinich Ahau y de Chac; la tierra es femenina, Chac Chel —muerte y renacimiento— pero también Ix Chel, que es la luna y el agua de la tierra, y hasta cierto punto Chac mismo. El tiempo, por su parte, tiene tantas figuras sagradas como segmentos y ocasiones. ¿Cómo se comportan esos dadores de vida? La luz permite la determinación de las cosas, la diferenciación, por ende el orden, e igualmente el trabajo. El agua es el principio vital por excelencia, hace crecer los alimentos y resulta imprescindible para la vida humana. El aire es portador de energía, penetra en los organismos mediante al acto de respirar y les infunde la vida; la muerte ocurre cuando cesa el aliento. La tierra es el lugar donde se producen las transformaciones, la semilla se convierte en planta, y los muertos renacen y encuentran la otra vida; es la gran madre que regenera y da continuidad a las especies. También el sol y la luna, y las nubes de lluvia, y muchos otros dioses, surgen del interior de la tierra, y allí obtienen periódicamente la capacidad de perdurar. Pero el tiempo es quizás el elemento decisivo, el más intangible y el más difícil de definir, insustancial, inexorable pero muy predecible. Todo ocurre en el tiempo, o sea, que sin tiempo es imposible la vida, el movimiento, el cambio, la palabra, las actividades, los nacimientos o las muertes. Todos los demás dadores de vida se supeditan a él. El movimiento de los astros funda el tiempo, pero cuando las ruedas del tiempo empiezan a girar nada hay en el cosmos que no esté determinado por las circunstancias temporales. Por eso en Egipto, por ejemplo, en los textos de Amarna, el propio dios es llamado *Nhh*, pues dios es tiempo (*Nhh*), y todo lo que se revela se desenvuelve en el tiempo (*khpr*), es una transformación (*khprw*) de su esencia o energía (Assmann, 2003, 205).

La internacionalización de los dioses en Mesoamérica es un fenómeno idéntico a lo que ocurría en el Próximo Oriente antiguo. Assmann (2003, 60 ss.) lo ha resumido muy bien en el caso de los

pueblos que habitaban el llamado Creciente Fértil. En nuestro caso americano, eso significa que se pueden traducir los nombres y que los significados son equivalentes. Así, Tláloc y Chac; si un teotihuacano llegaba a Tikal podía entender perfectamente lo que implicaba el culto del dios de la lluvia y las tormentas de los mayas. La diferencia estaba en que Tláloc representaba a la gran potencia del altiplano central mexicano, y tenía una apariencia acorde con el estilo de Teotihuacán, y una historia sagrada igualmente característica. De ahí que los propios mayas, llevados del gran prestigio de aquella lejana metrópoli, no tuvieran ningún reparo en incorporar a Tláloc a su catálogo de fuerzas sobrenaturales, y por eso el rostro del forastero dios de las anteojeras se encuentra tanto en Copán como en Tikal o en Uxmal.

La aceptación por los mayas de los dioses ajenos es un argumento adicional para probar el teísmo de los moradores de la selva tropical. El mismo Baudez, que lo niega, como ya he dicho, escribe lo siguiente:

> Ciertas tumbas de Tikal, y en particular la tumba 10, contenían vasos con tapa, decorados con una iconografía y un estilo originarios del México Central... Se reconoce a Tláloc acompañado del signo del año, también una divinidad próxima a Xipe, guerreros armados de propulsor, cabezas de muertos sangrantes, aunque tales figuraciones son excepcionales fuera de Tikal (Baudez, 2002, 44-45).

Un maya, o un zapoteco de Monte Albán, o un habitante de El Tajín, podían viajar de un lado a otro de Mesoamérica reconociendo en las respectivas teologías nacionales los rasgos generales de las suyas. Los mismos dioses con distintos ropajes eran adorados en templos semejantes y con ritos que tenían mucho en común. Desde el momento en que surgió la civilización en Mesoamérica, las fuerzas espirituales de las religiones formativas empezaron a transformarse en los necesarios dioses de unas culturas especializadas y socialmente complejas. Lo que no quiere decir que desaparecieran muchos de los rasgos animistas previos. Convivieron, de igual modo que la magia tradicional se alió con los ritos más formalizados típicos de los estados clásicos; el conjuro mágico y la invocación a la divinidad perduraron en su concomitancia hasta la llegada de los españoles; y los espíritus y los dioses recibieron atención paralela en todos los estratos de la sociedad, una sociedad la maya que conservó en pleno desarrollo de las formas superiores de organización sociopolítica la estructura de parentesco característica de las colectividades tribales mucho más simples.

11

EL UNIVERSO DE LOS *WAYOB*

En los últimos años ha recibido un fuerte impulso la investigación relativa a ciertos personajes cuya naturaleza se aleja aparentemente tanto de los dioses como de los espíritus ordinarios. Se identificaron a raíz de la publicación de los primeros catálogos de cerámica policromada, pues apenas son conocidos fuera de las escenas pintadas en las vasijas clásicas. Pero todavía hoy constituyen uno de los problemas más interesantes de la mayística. Las imágenes que los retratan semejan a veces caprichos delirantes, y aquí vienen bien aquellas frases de Chesterton en su autobiografía: la misma palabra «imágenes» significa cosas necesarias a la imaginación. Pero no cosas contrarias a la razón, no, ni siquiera para un niño, porque la imaginación es casi lo opuesto a la fantasía.

Los *wayob* son seres que habitan en esa realidad paralela a la de los humanos vivos que llamamos el Otro Mundo. Están relacionados aparentemente con las pruebas que los difuntos deben pasar en el viaje de ultratumba, y con los tratamientos a que son sometidos los cadáveres. Pero, sobre todo, son proyecciones espirituales de determinados lugares o de particulares posiciones sociales, y ocasionalmente de los individuos que los ocupan. A primera vista no son dioses, en los textos no se les llama *k'uh*, aunque sus características pertenecen al ámbito de lo sagrado. Las representaciones en la cerámica policromada son abundantes y concluyentes: su papel resulta crucial en la definición de la cosmovisión maya.

Debo insistir, a este respecto, en que el Otro Mundo es una dimensión de la realidad a la que se accede por las modificaciones ontológicas que ocurren en el sueño, o con el consumo de drogas alucinógenas, o con la muerte. No es un lugar concreto ni un período

determinado, porque el tiempo y el espacio, como se definen en el estado habitual de vigilia de los vivientes, quedan abolidos, aunque en las representaciones artísticas el Otro Mundo parece estar constituido por diversos hábitats, celestes, acuáticos o telúricos, y que allí hay espacios «sociales» como residencias o palacios para los dioses y los ancestros. Es, tal vez, más que un destino, una condición o circunstancia, o incluso una experiencia, un estado. También es una realidad virtual descrita como confusa, desordenada e imprevisible. Ese mundo es, verdaderamente, la mera transformación del ser. Se trata de una dimensión amplia en la que Xibalbá sería sólo una parte, o un aspecto. La muerte, entonces, es, nada más, un sueño prolongado. Y la ingestión de drogas, o cualquier tratamiento corporal para provocar situaciones extáticas, antes que facilitar la comunicación con el Otro Mundo, transportan a él, es decir, permiten habitar esa fluida e inconsistente parcela de la realidad. Cuando un maya dormitaba mansamente, su *alma* (que podemos suponer una amalgama de *itz* —esa sustancia de la vida que está en la sangre, el semen o el agua—, *ik* —aire o hálito—, *pixan* —temperamento, carácter o personalidad—, *ool* —ese centro, origen o esencia, relacionado con los antepasados, que se encuentra en las entrañas, o en la sangre, o en el corazón—, y *kinam* —energía, vigor, «calor» o fuerza vital—), ese alma, digo, podía desprenderse del cuerpo y emprender sorprendentes travesías, así es como se ha descrito a menudo el fenómeno de las ensoñaciones o de los «viajes» chamánicos, como una separación del componente espiritual. Pero al analizar detenidamente el concepto de Otro Mundo, tal como lo sugieren las representaciones arqueológicas y los testimonios de los mayas actuales, hay que concluir que es el individuo en su totalidad el que se transmuta ontológicamente, y que esa condición nueva del ser es la que revela y, simultáneamente, construye la dimensión paralela. Obviamente, tras la muerte el cuerpo se corrompe y desaparece de manera definitiva, y es entonces cuando el espíritu se encamina ritualmente hacia la categoría de antepasado, cuando debe superar las pruebas iniciáticas que le permitirán ocupar ese puesto esencial en el orden del cosmos.

Hay un signo jeroglífico que identifica a los *wayob* como tales, el T539, que consta de un glifo *ahau* parcialmente tapado por una piel de jaguar, y cuya lectura parece ser *way* (o guay), o sea, «otro espíritu», o bien «espíritu compañero», una especie de *alter ego*. La iconografía de las escenas en las que se insertan los *wayob* (plural de *way*) remite por lo general al inframundo, al mundo de los muertos, por lo que se supone que los rituales en los que participan son necesarios para despejar el camino de los difuntos en su periplo *postmortem*.



Esqueletos y jaguares en tronos de huesos. Representaciones de la muerte en el Clásico y Postclásico (según Hellmuth).

Aunque todavía es mucha la incertidumbre respecto al significado de estas entidades espirituales, sí puede afirmarse provisionalmente que los *wayob* encarnan parcelas de la geografía y de los rasgos del Otro Mundo, y que por eso su probable función de psicopompos debe entenderse como una suerte de revelación paulatina de los misterios del más allá; es decir, introducen a los muertos en su nueva dimensión guiándoles, o mejor aún, haciendo que reconozcan y comprendan el estado en el que se encuentran y las circunstancias en que alcanzarán su destino definitivo. Plásticamente, son un ejemplo extraordinario de la imaginación de los mayas para describir ese Otro Mundo en el que radicaba el poder, el conocimiento, la sacralidad, y la legitimidad de los gobiernos y las estructuras sociales. En las cerámicas, o en algunas esculturas y pinturas murales, se muestran como animales, objetos, seres monstruosos, híbridos de distintas naturalezas: serpientes, venados, murciélagos, monos, tapires, ciempiés, pero nunca realistas sino deformados, mezclados con los caracteres humanos, grotescos y a menudo cómicos.

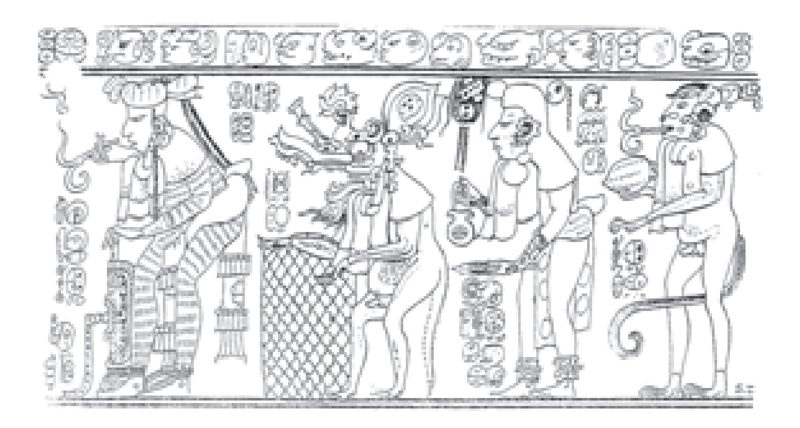
Según los escritos todavía inéditos de la investigadora Pilar Asensio, una y otra vez vemos en las cerámicas los cuerpos de los *wayob* cubiertos con atributos de muerte y de descomposición, con espejos, con collares de ojos, y con recipientes marcados con el signo *akbal*, oscuridad. Son personajes que se desenvuelven en todos los ámbitos del más allá, que tienen alas, o rasgos acuáticos, o de entidades nocturnas. Una peculiaridad que indica probablemente la relación con el lapso entre el ocaso y el nacimiento del sol, y con el tiempo que transcurre entre la muerte-descomposición del cuerpo humano y los pasos de la regeneración. Es un espacio-tiempo intermedio entre la muerte y la vida. La existencia de los *wayob* permite el contacto ontológicamente correcto entre seres que pertenecen a realidades irreconciliables, la profana y la sagrada, diríamos, y que necesitan figuras de transición, también intermedias. Los *wayob* vienen a ser los *alter ego*, o la imagen y el concepto de los mismos seres vivos transmutados junto con sus funciones y sus lugares de origen, que pueden relacionarse directamente con los dioses del Otro Mundo, si bien manteniendo siempre una situación de subordinación respecto a ellos. Kauil es la única divinidad que aparece en las escenas pintadas como «contraparte» de un *way*, la serpiente; es el animal que forma la pierna del dios y el mango por donde sujetan el símbolo los reyes. Este hecho tiene que ver quizás con la identificación postmortem de los *ahauob* con Kauil, que debería entonces tener su propio *way* en el viaje desde la superficie de la tierra al reino inferior.

Way es un término maya que en Yucatán también significa soñar, transfigurarse, transformarse, brujería, día y noche, y es además un clasificador para cuentas de días en el idioma yucateco. Por eso es un concepto que se relaciona con el universo onírico y las visiones inducidas por las drogas, con el Otro Mundo, por ende, con el inframundo, y con los muertos que afrontan allí los procesos de transformación y regeneración. Igualmente se relaciona con el calendario, e incluso hay un mes de cinco días, remate del año solar *haab*, que se llama *way-hab* o *wayeb*, un período nefasto en el que se suspendían, durante el período Postclásico, las actividades normales y tenían lugar ciertos ritos fúnebres.

Otro concepto importante y vinculado al anterior es el de *hom*, que se puede traducir como abismo, o tumba, o el acceso al interior de la tierra en el *pits* o juego de pelota. En algunas representaciones de reyes muertos se expresa glíficamente la idea de que el personaje desciende al *hom* o abismo inferior. Como a veces ese glifo se complementa con el término *-nal*, que es lugar, es posible sugerir que los mayas denominaban al inframundo *homnal*, «lugar abismal», o tam-

bién *waynal*, «lugar de transformación», o «lugar de espíritus acompañantes», aunque la verdad es que ese ámbito aparece con diversos nombres tanto en las inscripciones como en la documentación etnohistórica, por ejemplo, Xibalbá o Metnal, etcétera. El aspecto extraño e inquietante de los *wayob* se debe, pues, a que son criaturas de otra realidad apenas entrevista en donde reina la penumbra y la muerte provoca sorprendentes transmutaciones. Son terribles ensoñaciones, espectros de pesadilla, y, sin embargo, los inevitables jalones del esperanzador proceso de regeneración en el que los seres humanos se funden con los ritmos de la naturaleza y del cosmos todo.

En la comunicación presentada por Dmitri Beliaev a la *Fifth European Maya Conference*, celebrada en Bonn en diciembre de 2000, se propone una interpretación para el título clásico *wayib/waya:b* (cartela jeroglífica *WAY-bi*) que considero de una importancia capital para la comprensión de la religión y el ritual prehispánicos. Según Beliaev se conocen alrededor de 20 ejemplos de este epíteto entre los títulos personales fechados entre 500 y 800 d.C. Y aunque el significado preciso de la palabra en tales casos es todavía desconocido, puede ser el mismo que el *wayib* «lugar de los sueños» que se aplicaba a las capillas de linaje y otras estructuras para el culto de los antepasados. El título podía ser traducido como «el que sueña», haciendo alusión a las visiones en las que se percibía el Otro Mundo y se entraba en contacto con los ancestros. Desde el punto de vista de las categorías sociales, el título es similar a otros del tipo de *ahau*, *sajal* o *uxul*, y hay dos subtipos mencionados: *-ba* («cabeza») y *ch'ok* («jo-



Las imágenes de los wayob *son frecuentes en la cerámica pintada.*

ven»), e incluso en una ocasión el título lo lleva una mujer. Resulta ser un título bastante frecuente entre los gobernantes secundarios de la región del Usumacinta y el reino de Naranjo. Beliaev sugiere que *wayib/waya:b* fue una designación para personas que llevaban a cabo actividades religiosas relacionadas con el culto a los antepasados y la comunicación con el Otro Mundo. Esa asociación con gobernantes secundarios puede obedecer a un cierto tipo de especialización religiosa entre las élites del período Clásico. Posiblemente estas gentes *wayib* tendrían un estatus religioso parecido a los señores que tienen las visiones de las serpientes y los ancestros en los relieves de Yaxchilán, o a los que miran los espejos adivinatorios en muchas escenas de la cerámica. No cabe duda, por tanto, que el análisis del término *way* y del logograma que lo expresa en la escritura jeroglífica, junto con sus contextos iconográficos, es esencial para entender finalmente cuál era el pensamiento maya respecto a la muerte y al viaje del alma por el inframundo.

Algunos autores han propuesto una estrecha equivalencia entre los *wayob* mayas y los naguales mexicanos. La investigación de los *wayob* se apoya en los trabajos de Houston y Stuart (1990), Grube y Nahm (1994) y Calvin (1997); y para los naguales se puede consultar la síntesis de Mercedes de la Garza (1987). Los naguales son dobles, generalmente animales, de cada persona; esos dobles *alter ego* viven en el bosque o en las montañas y unen su suerte a la de los humanos, de modo que lo sucedido a uno le debe suceder también al otro. Alguien ha dicho que el nagualismo es una suerte de solidaridad mística. Por extensión, se llama naguales a ciertos brujos o chamanes que tienen la capacidad de convertirse cuando lo desean en animales. Los mayas tzeltales de hoy consideran, por ejemplo, que el nagual es un hombre cuyo espíritu puede adoptar la forma de un animal o de un fenómeno natural. Pero entre los mayas tzotziles existe la idea de que cada individuo tiene su otro yo animal, llamado *wayjel*; y el *Diccionario Maya Cordemex* dice que *way* significa en yucateco lo mismo que *nay*, «ver visiones como entre sueños». Y otra acepción de *way* (*wayinabal*) es «ser hecho brujo en figura de animal» ; y finalmente, Ah Way es el brujo, nigromántico, o encantador, el que toma la forma de los animales, el que habla con el demonio (Barrera Vásquez, 1980, 563 y 916). Claro es que estos son datos de la época colonial o contemporánea, y que en la religión prehispánica, especialmente en el período Clásico, la elaboración doctrinal en torno a los *wayob* debió ser mucho mayor.

Si debemos creer a los epigrafistas, apoyados a veces por los iconólogos, la complicación crece enormemente cuando tenemos en

cuenta la clase de localizaciones que los *wayob* representan en el Otro Mundo. Lugares mitológicos, mencionados en diferentes inscripciones de carácter político o religioso, poseen su *way*, según la fórmula: nombre (del *way* particular) - *u way* (su «doble espiritual») - la localidad. Así, por ejemplo, el famoso Nah Ho Chan, que es el «Lugar del Quinto Cielo», un emplazamiento mitológico vinculado a la creación del mundo, tiene un *way* llamado *ma-bi* que se representa por medio de un hombre con la nariz mutilada, cuchillos de pedernal clavados en brazos y piernas, y tocado de venado esquelético. El topónimo Matawil, que aparece sobre todo en Palenque y se relaciona con el nacimiento de los dioses de la Tríada, tiene un *way* que es otro antropomorfo de nombre Akan que es representado cortándose la cabeza mientras permanece sentado. Ochnal, que puede ser el lugar por el que se entra en el Norte, es decir, en el más allá, tiene un *way* que es la imagen de los Tres Perros Blancos, de los que ninguno es realmente blanco, aunque este es el color asociado al rumbo septentrional. Ox Witz, lugar de las Tres Colinas, tiene un horrible *way*, que es un venado medio putrefacto con cola y cabeza de mono y la mandíbula inferior descarnada. Mutal, «lugar de los Presagios», tiene un *way* que es el coatí, doble que también aparece cuando se trata del gobernante del lugar, el *k'uhul ahau*. Curiosamente, Mutal pudo ser el nombre de la ciudad de Tikal en la Antigüedad, igual que Chan lo fue seguramente de Calakmul, y Chan es otro sitio mítico asociado a su correspondiente *way*, que es a veces una Serpiente Venado y otras un Jaguar con el signo *k'in* (el sol) en el estómago. Por último, Haabnal es, según dicen los epigrafistas, el lugar mítico en donde las jóvenes doncellas visten al dios del maíz para prepararlo para su resurrección; el *way* de tal sitio es el llamado *Muyal Hix*, o «Nube Jaguar», que es un jaguar mitad humano que ruge apaciblemente sentado.

Ya he dicho que en ocasiones son los gobernantes de los lugares los que son mencionados en las vasijas junto a sus *wayob*, y es significativo que la mayor parte de las veces esos Divinos Señores lo sean de emplazamientos del Otro Mundo que se llaman igual que las grandes ciudades antiguas, como Mutal (Tikal), o Chan (Calakmul), o Siyan Chan (Uaxactún), u Ox Witz (Caracol). Tal hecho nos lleva a sospechar que los mayas creían en el desdoblamiento de sus ciudades, que también existirían en el Otro Mundo, invertidas, veladas, seguramente desiguales, como reflejadas en un espejo, pero con sus gobernantes soberanos que también eran *k'uhul ahau*. No se encuentran muy lejos de esta clase de ideas las deliciosas descripciones de Lewis Carroll, según Alicia desciende al inframundo o atraviesa el espejo (véase Rivera, 2004).

En todo caso, debe tenerse en cuenta la posibilidad de que muchos de los nombres de lugares mitológicos mencionados en las inscripciones hicieran referencia a edificios o conjuntos arquitectónicos dentro de las propias ciudades. Una construcción o un emplazamiento urbano sagrados pueden haber sido asimilados a disposiciones originales en donde transcurren episodios de los mitos. Algo parecido a nuestra Jerusalén celestial, presente en tantas representaciones plásticas cristianas. Puesto que sabemos que algunas estructuras y plazas reproducen la montaña de la creación o el océano primordial, no es aventurado suponer que otros puntos urbanos tengan semejante valor; así, la ciudad, o gran parte de ella, vendría a ser finalmente un monumental compendio de relatos mitológicos, a la manera de los enormes decorados de un plató cinematográfico.

Relacionado con tales apreciaciones de la realidad puede estar el fenómeno lingüístico que llamamos difrasismos (véase López Austin, 2003) en las literaturas náhuatl y maya, y que consiste en el uso de pares de palabras que son metáforas. Por ejemplo, *xochitl, cuicatl*: flor y canto, es decir, poesía; *chalchihuitl, quetzalli*: jade y plumas, es decir, belleza. Una de ellas es especialmente significativa, *atl, tepetl*: agua y montaña, es decir, ciudad. Porque la ciudad mesoamericana es un reflejo del cosmos: el agua del océano primordial y la montaña de la tierra emergente. En los centros ceremoniales son plazas y pirámides los que simbolizan esos elementos. Igual sucede con *petatl, icpalli*: petate y trono, es decir, autoridad o poder, un símbolo reiterado en los contextos arqueológicos. Y con *topan, mictlan*: lo que está por encima y la región de los muertos, es decir, el más allá. En las inscripciones jeroglíficas mayas es frecuente encontrar tales difrasismos; por ejemplo, *pop, ts'am*: petate y trono; *u kab, u ch'een*: su tierra y su pozo, es decir, la ciudad o el asentamiento; *u took, u pakal*: su pedernal y su escudo, es decir, la guerra. Las connotaciones ideológicas de esta práctica son importantes, en primer lugar por su incidencia en el esquema de la mentalidad dualista que aceptamos para la Mesoamérica prehispánica, y después, debido a que refuerza la hipótesis de que los mesoamericanos contemplaban la posibilidad de que existiera otra realidad que duplicaba a aquella en la que transcurría su vida cotidiana. En el caso maya tenemos la fortuna de poseer un amplio *corpus* epigráfico e iconográfico, en las vasijas pintadas del período Clásico, en el que se retrata esa otra dimensión cosmológica tal y como fue imaginada, presentida y habitada, por las gentes de las selvas del sur y sureste de la gran área cultural.

Regresando a la relación entre los *wayob* y la sociedad maya, me pregunto si esos extraños seres no son en realidad una especie de



Figuras de wayob *en la cerámica.*

totems que se utilizaran para establecer la unidad, la identidad y la trascendencia de los clanes mayas o de otros grupos de parentesco. De ese modo, al citar el *way* de un dirigente de una ciudad o de un personaje de otro lugar, se estaría expresando la afiliación simbólica del grupo que tal individuo representa o que habita, real o míticamente, en aquellos ámbitos particulares. Dada la enorme importancia de la estructura de parentesco en la tarea de la supervivencia de la sociedad maya antigua, y en la consolidación y legitimación de los sistemas de poder, parece obvia la necesidad de expresar simbólicamente de varias maneras esa organización, sus componentes y sus relaciones, y mejor trasladados a un plano supranatural y metafórico donde fueran sancionados por la sacralidad y estuvieran al abrigo de toda impugnación, adquiriendo estabilidad y duradera justificación. Las semejanzas, entonces, con sociedades norteamericanas como los *ojibwa*, o australianas como los *arunta*, no deben ser descuidadas. En cuanto al aspecto concreto de esos *wayob*, me inclino a creer que son consecuencia, lo mismo que bastantes imágenes del arte maya, de los estados alterados de conciencia de los chamanes u otros practicadores religiosos, entre los que se cuentan los mismos miembros del linaje real, y otros nobles, como testimonian muchos relieves y pinturas. La inducción de tales estados mediante una serie de prácticas dolorosas, o la ingestión de productos psicotrópicos, está bien demostrada en toda Mesoamérica. Las alucinaciones geométricas o icónicas resultantes pueden haber dado origen a muchos motivos artísticos y a muchas figuras de seres espirituales o sobrenaturales, al igual que sucede en otras culturas etnográficas americanas o arqueológicas de todo el mundo (véase el revelador estudio de David Lewis-Williams, 2005). En tal sentido, no es inútil especular con la posibilidad de que haya sido el Satunsat o Laberinto de Oxkintok uno de los lugares que,

junto con las cuevas y otros sitios boscosos o subterráneos, estuvieran destinados al trance extático de los chamanes mayas, y a la obtención de alucinaciones que permitieran luego a los artistas plasmar sus personajes en paredes y cerámicas. Tales visiones, procedentes también del sueño, constituyeron sin duda parte nuclear de la religión tradicional. Recordemos que todavía hoy los curanderos o *hmenob* de la región en torno a Oxkintok acuden al Satunsat a pasar las pertinentes pruebas y recibir las revelaciones necesarias para poder desempeñar su oficio (véase Rivera y Amador, 1997).

Finalmente, conviene distinguir a los *wayob* de los numerosos animales extraordinarios que aparecen en las cerámicas policromadas y que no son identificados como tales *wayob* en los textos acompañantes. Esos animales tal vez son otra categoría de seres del Otro Mundo, a la manera de los identificados como «mensajeros», que suelen ser aves. No hay duda de que todavía estamos lejos de poder comprender satisfactoriamente esa complicadísima realidad alternativa, pero los pasos que se están dando en los últimos años han sido decisivos para entreabrir sus pesadas puertas.

12

HABLANDO A LAS FUERZAS SOBRENATURALES

El pensamiento maya alcanzó tempranamente las cimas de la abstracción; la especial habilidad de las gentes para reproducir observaciones y percepciones en los abundantes materiales que brindaba su medio sirvió de estímulo intelectual y condujo al desarrollo de la escritura. La transmisión parcial de las tradiciones por medio de la lectura requería esfuerzo y entrenamiento, impulsando además la institucionalización del conocimiento alrededor de escuelas sacerdotales donde se recogía y elaboraba la doctrina. Tales aptitudes fueron puestas a trabajar en la consolidación de la sociedad, y no sólo tuvieron efectos en el progreso de la aritmética o de la arquitectura, sino que permitieron imaginar un conjunto de fuerzas sagradas relativamente impersonales, descritas en términos astrales o cosmológicos y calificadas sobre todo por las consecuencias de su cíclico advenimiento sobre los seres humanos.

El dibujo, la pictografía, es un modo de aprehensión de los seres y de su esencia, tan eficaz como el verbo. Hay una magia del dibujo como la hay de la palabra. En China la palabra se dirigía de preferencia a las divinidades del mundo visible y a los antepasados promovidos a la condición de dioses, todos ellos entes bienhechores; el escrito, a las potencias punitivas del ámbito telúrico. La escritura tuvo por función primordial, en la adivinación y las prácticas rituales, la comunicación con los dioses y los espíritus. En el ámbito de la magia, en el Mayab, lo mismo que sucedió en el antiguo Egipto, se lograba con escritos prevenir el daño o remediarlo una vez acaecido.

Escribir equivale a orar, la inscripción es una plegaria y un anuncio. El sentido del tiempo maya es retenido en los códices, los reyes-dioses edifican y afirman su carácter a través de la escritura en estelas

y monumentos porque los signos establecen el nexo con sus antepasados y con sus futuros descendientes, reviven los acontecimientos originales y modelan el orden social. La escritura es siempre sagrada, cuando se ocupa de los anales regios y cuando refleja las transformaciones de ultratumba; registra y expresa un pensamiento que no es otro que la religión del estado, la única ideología posible. Con jeroglíficos fijaron los mayas las solemnes fórmulas del culto dinástico, las salmodias de los ritos estacionales y las oscuras leyendas de los señores del inframundo; no se ha encontrado en América Central una escritura estrictamente contable ni los escribas pusieron nunca su atención en asuntos profanos o triviales.

Desgraciadamente, sin embargo, mientras no se descifren totalmente los enigmáticos caracteres, la literatura religiosa que podemos estudiar es la de época colonial o contemporánea, aunque no cabe duda de que recoge con bastante fidelidad varios aspectos de los respectivos géneros prehispánicos. Los textos que siguen han sido seleccionados de las obras de Núñez de la Vega (1702), Sánchez de Aguilar (1937), Brasseur de Bourbourg (1869), Recinos (1964), Craine y Reindorp (1979), Barrera Vásquez (1965), Demetrio Sodi (1974) y Pedro Pitarch (1996).

El tema de muchos códices, y en parte también de los llamados libros de Chilam Balam, está descrito con minuciosidad en el siglo XVII por el obispo de Chiapas Francisco Núñez de la Vega:

> *Todos los errores de su primitivo Gentilismo tienen aquestas naciones de Indios Bárbaros y rudos esparcidos por las Provincias de la Nueva España en muchos cuadernillos escritos en su idioma, y a su modo explicados con caracteres abreviados, y figuras pintadas con cifras enigmáticas de los sitios, Provincias, nombres de sus primitivos gentiles, animales, astros, y elementos en que adoraban al Demonio, ceremonias, y sacrificios que le hacían, con año, mes, y día correspondiente al nacimiento de los chiquillos para pronosticarles, y señalades fortuna, que llaman Naguales antes que los bauticen; los cuales cuadernillos llaman Repertorio, o Calendarios, que tienen también otros enigmas, para hacer divinaciones de cosas perdidas, o hurtadas, y curaciones de las mismas enfermedades que estos mismos supersticiosos hacen; a los que señalan por maestros, en quienes ha de continuarse aquesta supersticiosa Idolatría, les enseñan desde su niñez a decorar los tales caracteres, y tomar de memoria las palabras, y nombres de sus primitivos gentiles con los Naguales, que tuvieron, y todo lo demás comprendido en los instrumentos escritos, que hemos tenido en nuestras manos, y oído explicados a muchos de los tales Maestros, que hemos cogido como reos, y después de convertidos nos han dado con toda expresión la inteligencia de lo referido, que consta en los papeles escrito en idioma Indico.*



Wayob *en una cerámica policromada.*

Igualmente, Sánchez de Aguilar da cumplido testimonio para la misma época en la región que le toca:

> *Tenían libros de cortezas de árboles con un betún en blanco, y perpetuo de 10 y 12 varas de largo, que se cogían doblándolos como un palmo, y en éstos pintaban con colores la cuenta de sus años, las guerras, pestes, huracanes, inundaciones, hambres, y otros sucesos; y por uno de estos libros que quité a unos idólatras, vi y supe, que a una peste llamaron Mayacimil, y a otra Ocna Kuchil, que quiere decir muertes repentinas, y tiempos en que los cuervos se entraron a comer los cadáveres en las casas.*
>
> *Ultra que sería muy útil que hubiese libros impresos en la lengua destos indios, que tratasen del Génesis y creación del mundo; porque tienen fábulas, o historias muy perjudiciales, y algunos las han hecho escribir, y las guardan, y leen en sus juntas. Y yo hube un cartapacio destos que quité a un Maestro de Capilla, llamado Cuytun del pueblo de Çucop, el cual se me huyó, y nunca le pude haber para saber el origen deste su Génesis.*

De entre los textos coloniales de la antigua religión, escritos en maya a hurtadillas por los herederos de la sabiduría tradicional y casi milagrosamente salvados de la concienzuda persecución de los extirpadores de idolatrías, he seleccionado unos breves ejemplos. La profecía para un katun 13 Ahau, tal vez cantada por el sacerdote Chilam Balam:

> *Come, come, aquí tienes pan;*
> *bebe, bebe, aquí tienes agua;*
> *en este día, el polvo se adueña de la tierra,*
> *en este día, el infortunio está en la faz de la tierra,*

en este día, una nube se levanta,
en este día, brota una montaña,
en este día, un hombre fuerte conquista el país,
en este día, las cosas caen arruinadas,
en este día, la hoja tierna es destruida,
en este día, se cierran los ojos moribundos,
en este día, tres signos aparecen en el árbol,
en este día, cuelgan allí tres generaciones,
en este día, se alza la bandera de guerra,
y ellos se dispersan lejos en los bosques.

De entre las «danzas que era costumbre hacer en los pueblos de Yucatán antes de que llegaran los blancos», según rezan las primeras frases del manuscrito que ahora se conoce por *El libro de los cantares de Dzitbalché*, he aquí un fragmento del canto al Sol dedicado al gran señor Ah kulel del pueblo de Dzitbalché, el Ahau Can Pech:

Vine, vine ante tu cadalso
a merecer de ti tu alegría,
Bello Señor mío,
porque tú das lo que no es malo,
las buenas cosas que están bajo tu mano.
Tienes buena y redentora palabra.
Yo veo lo que es bueno
y lo que es malo aquí en la tierra.
Dame tu luz mi verdadero padre;
pon mucho entendimiento en mi pensar
y en mi inteligencia,
para que pueda reverenciarte cada día
[...]
Padre mío [...]
verdaderamente yo te imploro a ti
Bello Padre de los cielos.
Grande eres en tu asiento en las alturas.
Por eso, yo te reverencio
Bello Único Dios.
Tú das el bien lo mismo que el mal
aquí sobre la tierra.

La oración al Señor de los Sostenedores de los Tunes tiene, sin duda, influencias cristianas, pero también recuerda otras piezas de la literatura religiosa náhuatl, y aun de otras lejanas regiones de África y Asia:

Mi padre, yo vengo completamente inclinada la frente de mi rostro.
Nueve días hay que no he tocado ni visto mujer,

ni he permitido que llegue el mal pensamiento a mi mente.
Pobre de mí, porque vengo con mi nuevo ceñidor
y mi manta nueva sobre el pecho.
Así también, como habréis de ver padre mío,
yo no busco la maldad de la culpa ante vuestra vista,
mi Verdadero Padre Único Dios,
por eso estando pura y blanca mi alma,
vengo a verte en tu lugar,
porque a ti entrego por entero mi voluntad y mi pensamiento
aquí sobre la tierra.
Sólo en ti enteramente confío aquí en el mundo.
Porque tú, ¡oh, Gran Sol!,
das el bien aquí sobre la tierra a todas las cosas que tienen vida;
porque tú estás puesto para sostener esta tierra
donde viven todos los hombres,
y tú eres el verdadero salvador que da el bien.

Y por fin, como contraste, la alegría del bullicioso canto de las muchachas en un fragmento de la erótica ceremonia del Recibimiento de la Flor de Mayo:

¡Cantad la Flor de Mayo!
Os ayudarán el Nacom
y el gran Señor Ah Kulel
presentes en el tablado.
El Ah Kulel canta:
Vámonos, vámonos
a poner nuestras voluntades
ante la Virgen,
la Bella Virgen y Señora,
la Flor de las Doncellas
que está en su alta tarima,
la Señora...
Suhuy Kaak.
Asimismo la Bella X Kanleox
y la Bella X Soot
y la Bella Señora Virgen X T'oot' much.
Ellas son las que dan el bien a la vida
aquí sobre la región,
aquí sobre la sabana,
y a la redonda aquí en la serranía.
¡Vamos, vamos, vámonos jóvenes!
así daremos perfecto regocijo
aquí en Dzitil Piich, Dzitil Balche.

Una de las plegarias más bellas que pronunciaron los mayas está en la parte propiamente histórica del *Popol Vuh*. Es la súplica que

hacían los portentosos reyes del Quiché a sus dioses luego de haber realizado los ayunos y sacrificios:

¡Oh tú, hermosura del día!
¡Tú, Huracán, tú Corazón del Cielo y de la Tierra!
¡Tú, dador de la riqueza, y dador de las hijas y de los hijos!
Vuelve hacia acá tu gloria y tu riqueza;
concédeles la vida y el desarrollo a mis hijos y vasallos;
que se multipliquen y crezcan los que han de alimentarte y mantenerte;
los que te invocan en los caminos, en los campos,
a la orilla de los ríos, en los barrancos,
bajo los árboles, bajo los bejucos.
Dales sus hijas y sus hijos.
Que no encuentren desgracia ni infortunio,
que no se introduzca el engañador ni detrás ni delante de ellos.
Que no caigan, que no sean heridos,
que no forniquen, ni sean condenados por la justicia.
Que no se caigan en la bajada ni en la subida del camino.
Que no encuentren obstáculos ni detrás ni delante de ellos,
ni cosa que los golpee.
Concédeles buenos caminos,
hermosos caminos planos.
Que no tengan infortunio, ni desgracia,
por tu culpa, por tu hechicería.
Que sea buena la existencia
de los que te dan el sustento y el alimento en tu boca,
en tu presencia, a ti, Corazón del Cielo, Corazón de la Tierra.
Envoltorio de la Majestad.
Y tú, Tohil; tú, Avilix; tú, Hacavitz,
bóveda del cielo, superficie de la tierra,
los cuatro rincones, los cuatro puntos cardinales.
¡Que sólo haya paz y tranquilidad ante tu boca,
en tu presencia, oh Dios!

Para terminar este brevísimo recorrido por lo que pudieron ser las palabras y los escritos de los fieles y sacerdotes de la religión antigua —insisto en que, como puede apreciarse de inmediato, los anteriores ejemplos pertenecen plenamente a la tradición prehispánica, con algunas escasas huellas del sincretismo colonial—, voy a reproducir otros de época moderna. Se trata de una muestra de la literatura religiosa de tradición oral en tres grupos mayas actuales. Como se verá, persiste el aire ancestral que hace de estas piezas del fervor popular claras reminiscencias de períodos remotos. Por ejemplo, las palabras que dirigen al sol los lacandones para combatir el eclipse:

Oh Señor, el más excelente,
no permitas que este fuego desaparezca.
Sal fuera, al calor,
después cumpliré contigo,
oh Señor, el más excelente.
Mira, sal, ven al calor,
yo, aunque pobre, veo al más excelente.
Está oprimido.
No me he equivocado.
No me relaciono con nadie, oh Señor,
yo no me relaciono con nadie,
ni con los míos, oh Señor...

La fórmula lacandona para la purificación de los granos de copal:

¡Que se rompa! ¡Que se quiebre!
Yo te quemo.
¡Vive! ¡Despierta! ¡No duermas! ¡Trabaja!
Yo soy el que te despierta a la vida.
Yo soy el que te eleva a la vida,
dentro del recipiente.
Yo soy el que te reanima.
Yo soy el que te despierta a la vida.
Yo soy el que te eleva a la vida.
Yo soy el que construye tus huesos.
Yo soy el que construye tu cabeza.
Yo soy el que construye tus pulmones.
Soy el que te construye, tu hacedor.
Para ti, esta bebida sagrada.
Para ti, esta ofrenda de balché.
Yo soy el que te eleva a la vida.
¡Despierta! ¡Vive!

Y la ofrenda de la bebida sagrada entre los mayas yucatecos de Chan Kom:

Santa bebida sagrada,
primera excelente bebida sagrada
ofrecida al Señor Dios
ante esta mesa, Señor Dios.
Primera mesa, primer altar,
para la primera lluvia del gran oriente,
para los cuatro grandes jaguares
de los cuatro rumbos del cielo,
rumbos nebulosos,
para el dios de la lluvia en su dominio de Cobá

hacia el gran oriente,
para que protejan a los hombres,
cuatro grandes jaguares.
Tres saludos cuando cae mi palabra allí, en Chichén.
Aquí traigo mi palabra,
cuatro grandes dioses de la lluvia,
ante la mesa del Señor Dios...
para el Uno Lluvia.
Primera mesa, primer altar
para los cuatro rumbos nebulosos del cielo.
Tres saludos cuando cae mi palabra en Chemax.
Aquí traigo mi palabra,
ante la mesa del Santo Señor Dios.

Una plegaria o invocación al sol recogida en el siglo XIX, de boca de un indígena de la hacienda de Xcanchakán, en Yucatán, por el infatigable abate Charles Étienne Brasseur de Bourbourg:

Al asomarse el Sol, señor del Oriente,
en las cuatro esquinas del cielo,
en las cuatro esquinas de la tierra,
cae mi palabra en cada uno de los cuatro puntos,
en la mano del Dios padre,
de Dios hijo,
de Dios espíritu santo.
Al levantarse las nubes en el Oriente,
al subir en medio de la majestad celeste
a las trece órdenes de las nubes,
él que pone en orden el huracán amarillo,
esperanza de los señores visitadores,
él que hace fermentar el precioso vino,
con el sagrado amor para los cuidadores de milpas,
para que vengan a extender sus dones,
al santo grande Dios padre,
Dios hijo,
Dios espíritu santo.
Yo entrego la semilla virgen con mi santo amor,
y tú pondrás en mí tu mirada,
yo suplico para que des tus bendiciones
con todo tu corazón,
y nos entregues tu santo amor,
para alcanzar tus favores siempre crecientes;
pues debemos confiar en las manos del Dios padre,
de Dios hijo,
de Dios espíritu santo.

Finalmente, unas pocas frases de la fórmula u oración de curación de un practicador religioso maya tzeltal del pueblo de Cancuc:

La caricia de las palabras, ahora
la caricia de las palabras, ahora
desenvuélveme una sagrada bendición, ahora
reúneme sagrada, ahora
en el centro del pecho, ahora
en el centro del abdomen, ahora
para tu niño mimado
para tu niña mimada
aquí me lo han dado solamente
vengo del goteo de un árbol, dirás
vengo del goteo de un arbusto, dirás
de ahí vengo, dirás
surgí de una serpiente, ¿dijiste?
ahora no puede ser muchacho
por el camino perseguiré tus cuentas,
ahora no puede ser muchacho
barriéndote te expulso, ahora
aplastándote te expulso, ahora
en un momento, ahora
en un instante, ahora
en otros pueblos, ahora
en otras tierras, ahora
con la blanca túnica, ahora
con la blanca nube, ahora
cargándote te desplazo, ahora
sosteniéndote te desplazo, ahora
en otros pueblos, ahora
en otras tierras, ahora
puedes darme ayuda, ahora
padre sagrado san Miguel...

Con estas fórmulas de comunicación de los hombres con lo sobrenatural, cuyas raíces se pierden en un tiempo lejano, obtenemos las últimas impresiones acerca del pensamiento religioso de los mayas. La magia de la palabra, eficaz como las mismas manos y los mismos ojos, va edificando hasta hoy, quizás con una dosis superior de poesía, la realidad de miles de indígenas que habitan la tierra de sus antepasados. Sir Edward Tylor afirmaba hace muchos años que religión es la creencia en seres espirituales; esta frase, calificada por Evans-Pritchard de definición mínima, resulta especialmente feliz cuando la aplicamos al sur de Mesoamérica: los mayas, encerrados en el abrumador y barroco decorado de la selva tropical, poblaron

su mundo de espíritus y alzaron una soberbia civilización para poder conocerlos mejor y eludir en lo posible sus influencias funestas. Al fin y al cabo, según la opinión de un inteligente compatriota de los antropólogos antes citados, el novelista E. M. Forster, sólo cuando nacen los dioses todos los sufrimientos quedan aniquilados, para los naturales y para los extranjeros, los pájaros y las estrellas, no existe la enfermedad, ni la duda, ni los malentendidos, ni la crueldad, ni el miedo. Por eso los mayas, igual que otros muchos grupos de seres humanos, trataron, mediante una audaz y espléndida contorsión, de apoderarse por la fuerza de lo desconocido. Apagados los ecos de su antigua cultura, el fragor de las guerras y los murmullos de los trabajadores que erigieron las pirámides, los vestigios de su conducta religiosa muestran que lo lograron.

BIBLIOGRAFÍA

Amador, A. (1989), «El origen del mundo en Oxkintok»: *Oxkintok 2* (ed. Miguel Rivera), pp. 157-171, Misión Arqueológica de España en México, Madrid.

Amador, A. (1990), «Uch'ben Tsicbal: El tiempo y la historia entre los mayas»: *Oxkintok 3* (ed. Miguel Rivera) (Ministerio de Cultura, Madrid), pp. 173-184.

Anónimo (1986), *Bhagavad-Gita*, Orbis, Barcelona.

Ashmore, W. y Sabloff, J. A. (2000), «El orden del espacio en los planes cívicos mayas», en S. Trejo (ed.), *Arquitectura e ideología de los antiguos mayas. Memoria de la Segunda Mesa Redonda de Palenque*, Conaculta-Inah, México, pp. 15-33.

Assman, J. (2003), *Moisés el egipcio*, Oberón, Madrid.

Baines, J. (1995), «Kingship, definition of culture, and legitimation», en D. O'Connor y D. P. Silverman (eds.), *Ancient Egyptian Kingship*, Brill, Leiden, pp. 3-47.

Barrera Marín, A., Barrera Vásquez, A. y López Franco, R. M. (1976), *Nomenclatura etnobotánica maya. Una interpretación taxonómica*, INAH Colección científica, 36, México.

Barrera Vásquez, A. (1965), *El Libro de los Cantares de Dzitbalché*, Instituto Nacional de Antropología e Historia, México.

Barrera Vásquez, A. Coord. (1980), *Diccionario Maya Cordemex*, Mérida.

Barrois, R. R. y Tokovinine, A. (2005), «El inframundo y el mundo celestial en el juego de pelota maya», en *XVIII Simposio de Investigaciones Arqueológicas en Guatemala* I. Eds. J. P. Laporte, B. Arroyo y H. E. Mejía, Ministerio de Cultura y Deportes, Guatemala, pp. 29-40.

Baudez, C. F. (1994), Reseña del libro de Karl A. Taube *The Major Gods of Ancient Yucatan*: *Journal de la Société des Américanistes* 80, pp. 308-314.

Baudez, C. F. (1996), «Arquitectura y escenografía en Palenque: un ritual de entronización»: *Res* 29/30, pp. 172-179.

Baudez, C. F. (1999), «Los templos enmascarados de Yucatán»: *Arqueología Mexicana* VII/37, pp. 54-59.

Baudez, C. F. (2002), *Une histoire de la religion des Mayas*, Albin Michel, Paris.
Benavides, A. (1995), *Museo de Escultura Maya*, Universidad Autónoma de Campeche, Campeche.
Bloom, H. (2006), *Jesús y Yahvé. Los nombres divinos*, Taurus, Madrid.
Borges, J. L. (1981), *El libro de los seres imaginarios*, Bruguera, Barcelona.
Brasseur de Bourbourg, Ch. É. (1869), *Études sur le systéme graphique et la langue des mayas*, Imprimerie Impériale, Paris.
Broda, J. *et al.* (coords.) (2001), *La montaña en el paisaje ritual*, Conaculta-INAH, México.
Bussel, G. W. van *et al.* (eds.) (1991), *The Mesoamerican Ballgame*, Rijksmuseum voor Volkenkunde, Leiden.
Calvin, I. (1997), «Where the Wayob Live: A further examination of Classic Maya Supernaturals», en B. y J. Kerr (eds.), *The Maya Vase Book*, vol. 5, Kerr Associates, New York, pp. 868-883.
Chase, D. y Chase, A. (2003), «Secular, sagrado y revisitado: La profanación, alteración y reconsagración de los antiguos entierros mayas», en A. Ciudad *et al.* (eds.), *Antropología de la eternidad: La muerte en la cultura maya*, Sociedad Española de Estudios Mayas, Madrid, pp. 255-277.
Chevalier, J. y Gheerbrant, A. (1986), *Diccionario de los símbolos*, Herder, Barcelona.
Códices Mayas, Los (1985), Universidad Autónoma de Chiapas, Tuxtla Gutiérrez.
Coe, M. D. (1973), *The Maya Scribe and his World*, The Grolier Club, New York.
Coe, M. D. (1978), *Lords of the Underworld. Masterpieces of Classic Maya Ceramics,* The Art Museum, Princeton University Press, Princeton.
Coe, M. D. (1982), *Old Gods and Young Heroes. The Pearlman Collection of Maya Ceramics*, The Israel Museum, Jerusalén.
Coe, W. R. (1970), *Tikal. A handbook of ancient Maya ruins*, The University Museum, University of Pennsylvania, Philadelphia.
Coggins, C. (1997), «Dzibilchaltun: Ciudad del Norte», en *Los investigadores de la cultura maya 5*, Universidad Autónoma de Campeche, Campeche, pp. 284-299.
Craine, E. R. y Reindorp, R. C. (1979), *The Codex Pérez and the Book of Chilam Balam de Maní*, University of Oklahoma Press, Norman.
Cuevas, M. (2000), «Los incensarios del Grupo de las Cruces, Palenque»: *Arqueología Mexicana* VIII/45, pp. 54-61.
Diény, J. P. (1994), *Le symbolisme du dragon dans la Chine antique*, Bibliothéque de l'Institut des Hautes Études Chinoises, XXVII, Paris.
Duch, Ll. (1977), «Antropología de la religión»: *Anthropologica* 6, pp. 11-139.
Dumézil, G. (2003), *Esquisses de mythologie*, Gallimard, Paris.
Dunning, N. P. (1995), «Coming Together at the Temple Mountain: Environment, Subsistence and the Emergence of Lowland Maya Segmentary States»: *Acta Mesoamericana* 8, pp. 61-69.
Eliade, M. (1967), *Lo sagrado y lo profano*, Guadarrama, Madrid.
Eliade, M. (1971), *La búsqueda*, Aurora, Buenos Aires.

Eliade, M. (1997), *La India*, Herder, Barcelona.
Eliade, M. y Kitagawa, J.M . (1986), *Metodología de la Historia de las Religiones*, Paidós, Barcelona.
Emboden, W. A. (1982), «The Water Lily and the Maya Scribe: An Ethnobotanical Interpretation»: *New Scholar* 8, pp. 103-127.
Freidel, D., Schele, L. y Parker, J. (1993), *Maya Cosmos. Three Thousand Years on the Shaman's Path*, William Morrow and Co., New York.
Furst, P. T. y Coe, M. D. (1977), «Ritual enemas»: *Natural History* 86/3, pp. 88-91.
Garza, M. de la (1987), «Naguales mayas de ayer y de hoy»: *Revista Española de Antropología Americana* XVII, pp. 89-105.
Geertz, C. (1994), *Observando el Islam*, Paidós, Barcelona.
Gendrop, P. (1983), *Los estilos Río Bec, Chenes y Puuc en la arquitectura maya*, Universidad Nacional Autónoma de México, México.
Gillespie, S. y Joyce, R. (1998), «Deity relationships in Mesoamerican cosmologies. The case of the Maya God L»: *Ancient Mesoamerica* 9, pp. 279-296.
González Lauck, R. (2000), «La zona del Golfo en el Preclásico: la etapa olmeca», en L. Manzanilla y L. López Luján (coords.), *Historia antigua de México*, INAH, México, pp. 363-406.
Graulich, M. (1987), *Mythes et rituels du Mexique ancien préhispanique*, Académie Royale de Belgique, Bruxelles.
Groth Kimball, I. (1960), *Mayan Terracottas*, Praeger, New York.
Grube, N. (1992), «Classic Maya dance. Evidence from hieroglyphs and iconography»: *Ancient Mesoamerica* 3, pp. 201-218.
Grube, N. (2004), «Ciudades perdidas mayas»: *Arqueología Mexicana* XII/67, pp. 32-37.
Grube, N. (ed.) (2001), *Los mayas. Una civilización milenaria*, Könemann, Colonia.
Grube, N. y Nahm, W. (1994), «A Census of Xibalba: A Complete Inventory of Way Characters on Maya Ceramics», en *The Maya Vase Book*, vol. 4, Kerr Associates, New York.
Gutiérrez, M. (1999), «Palabras mayores. Dando significado al mundo», en *Hombres sagrados. Dioses humanos*, Caja de Ahorros del Mediterráneo, Madrid, pp. 23-47.
Hansen, R.D. (1998), «Continuity and Disjunction: The Pre-Classic Antecedents of Classic Maya Architecture», en S. D. Houston (ed.), *Function and Meaning in Classic Maya Architecture*, Dumbarton Oaks, Washington, pp. 49-122.
Hansen, R. D. (2001), «Primeras ciudades. Urbanización incipiente y primeros Estados en las Tierras Bajas mayas», en N. Grube (ed.), *Los mayas. Una civilización milenaria*, Könemann, Colonia, pp. 51-65.
Hartung, H. (1986), «Puntos y líneas de referencia en la arquitectura maya»: *Cuadernos de Arquitectura Mesoamericana* 19, p. 50.
Hellmuth, N. (1987), *The Surface of the Underwaterworld. Iconography of the Gods of Early Classic Maya Art in Peten, Guatemala*, Foundation for Latin American Anthropological Research, Cocoa.

Houston, S. D. (1997), «The Shifting Now. Aspect, Deixis, and Narrative in Classic Maya Texts»: *American Anthropologist* 99/2, pp. 291-305.

Houston, S. y Stuart, D. (1990), *The Way Glyph: Evidence of Co-Essences among the Classic Maya*, Research Reports on Ancient Maya Writing, nº 30, Center for Maya Research, Washington.

Houston, S. D. y Stuart, D. (1996), «Of gods, glyphs and kings: divinity and rulership among the Classic Maya»: *Antiquity* 70, pp. 289-312.

Huxley, F. (1989), *El Dragón*, Debate, Madrid.

Kowalski, J. K. y Fash, W. L. (1991), «Symbolism of the Maya Ball Game at Copan: Synthesis and New Aspects», en Merle Greene Robertson (ed.), *Sixth Palenque Round Table 1986*, University of Oklahoma Press, Norman, pp. 59-67.

Krautheimer, R. (1942), «Introduction to an Iconography of Mediaeval Architecture»: *Journal of the Warburg and Courtauld Institutes* 5, pp. 1-33.

Lacadena, A. (2005), «Los jeroglíficos de Ek Balam»: *Arqueología Mexicana* XIII/76, pp. 64-69.

Landa, D. de (1985), *Relación de las cosas de Yucatán* (Edición de M. Rivera), Crónicas de América 7, Historia 16, Madrid.

Laporte, J. P. y Valdés, J. A. (1993), *Tikal y Uaxactún en el Preclásico*, Universidad Nacional Autónoma de México, México.

Laude, J. (1968), *Las artes del África negra*, Labor, Barcelona.

Leeuw, G. van der (1964), *Fenomenología de la religión*, Fondo de Cultura Económica, México.

Lewis-Williams, D. (2005), *La mente en la caverna*, Akal, Madrid.

Leyenaar, T. J. J., ed. (1997), *Ulama. Jeu de balle des olmeques aux azteques*, Musée Olympique, Lausanne.

López Austin, A. (2001), «La religión, la magia y la cosmovisión», en L. Manzanilla y L. López Luján (coords.), *Historia antigua de México* IV, INAH, México, pp. 227-272.

López Austin, A. (2003), «Difrasismos, cosmovisión e iconografía»: Volumen extraordinario de la *Revista Española de Antropología Americana en memoria de José Alcina Franch*, Universidad Complutense, Madrid, pp. 143-160.

Lotman, J. (1979), *Semiótica de la cultura*, Cátedra, Madrid.

MacMullen, D. (1992), «Bureaucrats and cosmology: the ritual code of T'ang China», en D. Cannadine y S. Price (eds.), *Rituals of Royalty. Power and Ceremonial in Traditional Societies,* Cambridge University Press, Cambridge, pp. 181-236.

Marcus, J. (1989), «Zapotec Chiefdoms and the Nature of Formative Religions», en R. Sharer y D. Grove (eds.), *Regional Perspectives on the Olmec*, Cambridge University Press, Cambridge, pp. 148-197.

McAnany, P. (1998), «Ancestors and the Classic Maya Built Environment», en S. D. Houston (ed.), *Function and Meaning in Classic Maya Architecture*, Dumbarton Oaks, Washington, pp. 271-298.

Miller, M. y Taube, K. (1993), *The Gods and Symbols of Ancient Mexico and the Maya*, Thames and Hudson, London.

Miller, M. y Martin, S. (eds.) (2004), *Courtly Art of the Ancient Maya*, Thames and Hudson, London.

Morales, A. (1999), «El trono del Templo XIX»: *Arqueología Mexicana* VII/38, p. 67.
Núñez de la Vega, F. (1702), *Constituciones diocesanas del Obispado de Chiappa*, Roma.
Pablo, M.ª del Mar de (1991), «El arte de la piedra.Evolución y expresión», en M. Rivera (ed.), *Oxkintok, una ciudad maya de Yucatán*, Comisión del Quinto Centenario, Madrid, pp. 77-104.
Patrois, J. (2004), *Etude iconographique des sculptures du nord de la péninsule du Yucatan a l'époque classique*, Tesis de doctorado inédita presentada en la Universidad de París I Panthéon-Sorbonne.
Pettazzoni, R. (1967), *Essays on the History of Religions*, Brill, Leiden.
Pitarch, P. (1996), *Ch'ulel: Una etnografía de las almas tzeltales*, Fondo de Cultura Económica, México.
Popol Vuh (1989), ed. de C. Sáenz de Santamaría, Historia 16, Madrid.
Recinos, A. (1964), *Popol Vuh. Las antiguas historias del Quiché*, Fondo de Cultura Económica, México.
Reents-Budet, D. (1986), «The Holmul Dancer Theme in Maya Art», en V. M. Fields (ed.), *Sixth Palenque Round Table*, University of Oklahoma Press, Norman, pp. 217-222.
Reents-Budet, D. (1994), *Painting the Maya Universe: Royal Ceramics of the Classic Period*, Duke University, Durham.
Rivera, M. (1980), «Cooperación y conflicto en Mesoamérica: un problema de adaptación», en *I Congreso Español de Antropología*, Actas vol. II, Universidad de Barcelona, Barcelona, pp. 425-434.
Rivera, M. (1981), «El rito de la sangre en una terracota maya»: *Revista Española de Antropología Americana* XI, pp. 59-67.
Rivera, M. (1982), *Los mayas, una civilización oriental*, Universidad Complutense, Madrid.
Rivera, M. (1985), *Los mayas de la Antigüedad*, Alhambra, Madrid.
Rivera, M. (1986), *La religión maya*, Alianza, Madrid.
Rivera, M. (1988), «Un punto de vista sobre el mito central del *Popol Vuh*»: *Revista Española de Antropología Americana* XVIII, pp. 51-74.
Rivera, M. (1989), «Una estatuilla de Ix Chel en Oxkintok», en *Oxkintok 2*, Misión Arqueológica de España en México, Madrid, pp. 121-126.
Rivera, M. (1995), *Laberintos de la Antigüedad*, Alianza, Madrid.
Rivera, M. (1996), *Los mayas de Oxkintok*, Ministerio de Educación y Cultura, Madrid.
Rivera, M. (1999), «Puertas al Otro Mundo. Religión y ritos de los mayas», en C. Vidal y G. Muñoz (eds.), *Los mayas. Ciudades milenarias de Guatemala*, Zaragoza, pp. 51-56.
Rivera, M. (2001a), *La ciudad maya. Un escenario sagrado*, Editorial Complutense, Madrid.
Rivera, M. (2001b), «Algunas consideraciones sobre el arte maya»: *Revista Española de Antropología Americana* 31, pp. 11-30.
Rivera, M. (2002), «La ceiba y la luz: el estilo artístico y el paisaje de los mayas de Yucatán»: *Revista Española de Antropología Americana* 32, pp. 69-85.
Rivera, M. (2003), «Razones para una nueva división cronológica de la his-

toria antigua de los mayas»: *Revista Española de Antropología Americana* 33, pp. 115-126.

Rivera, M. (2004), *Espejos de poder. Un aspecto de la civilización maya*, Miraguano, Madrid.

Rivera, M. y Amador, A. (1997), «Arqueología y etnografía en Oxkintok»: *Revista Española de Antropología Americana* 27, pp. 113-128.

Rivera, M., Asensio, P. y Martín, A.(2004), «Pajaritos y pajarracos: personajes y símbolos de la cosmología maya»: *Revista Española de Antropología Americana* 34, pp. 7-28.

Rivera, M. (Ed.), (1986), *Chilam Balam de Chumayel*, Historia 16, Madrid.

Robicsek, F. (1975), *A Study in Maya Art and History: The Mat Symbol*, The Museum of the American Indian, Heye Foundation, New York.

Robicsek, F. (1978), *The Smoking Gods*, University of Oklahoma Press, Norman.

Robicsek, F. y Hales, D. (1981), *The Maya Book of the Dead. The Ceramic Codex*, Charlottesville.

Ruz, A. (1968), *Costumbres funerarias de los antiguos mayas*, Universidad Nacional Autónoma de México, México.

Ruz, A. (1973), *El Templo de las Inscripciones de Palenque*, Instituto Nacional de Antropología e Historia, México.

Sánchez de Aguilar, P. (1937), *Informe* Contra idolorum cultores *del obispado de Yucatán*, Mérida.

Schele, L. (1997), *Rostros ocultos de los mayas*, Impetus Comunicación, México.

Schele, L. y Miller, M. E. (1986), *The Blood of Kings. Dinasty and Ritual in Maya Art*, George Braziller Inc., New York.

Schele, L. y Freidel, D. (1990), *A Forest of Kings. The Untold Story of the Ancient Maya*, William Morrow and Co., New York.

Schele, L, y Mathews, P. (1998), *The Code of Kings. The Language of Seven Sacred Maya Temples and Tombs*, Scribner, New York.

Schellhas, P. (1904), *Representation of Deities of the Maya Manuscripts*, Harvard University, Cambridge.

Schopenhauer, A. (1996), *Manuscritos berlineses. Sentencias y aforismos*, Pre-Textos, Valencia.

Sharer, R. y Traxler, L. (2003), «Las tumbas reales más tempranas de Copán: muerte y renacimiento en un reino maya clásico», en A. Ciudad *et al.* (eds.), *Antropología de la eternidad: La muerte en la cultura maya*, Sociedad Española de Estudios Mayas, Madrid, pp. 145-159.

Sodi, D. (1974), *La literatura de los mayas*, Joaquín Mortiz, México.

Stuart, D. (1984), «Royal auto-sacrifice among the maya: A study of image and meaning»: *RES* 7/8, pp. 6-20.

Stuart, D. (1996), «Kings of stone. A consideration of stelae in ancient maya ritual and representation»: *RES* 29/30, pp. 147-171.

Stuart, D. (1998), «The Fire Enters His House: Architecture and Ritual in Classic Maya Texts», en S. D. Houston (ed.), *Function and Meaning in Classic Maya Architecture*, Dumbarton Oaks, Washington, pp. 373-425.

Stuart, D. (2000a), «Las nuevas inscripciones del Templo XIX, Palenque»: *Arqueología Mexicana* VIII/45, pp. 28-33.

Stuart, D. (2000b), «Ritual and History in the Stucco Inscription from Temple XIX at Palenque»: *The PARI Journal* 1/1, pp. 13-19.

Taladoire, E. (2003), *Les mayas*, Éditions du Chêne, Paris.

Tate, C. (1992), *Yaxchilan. The Design of a Maya Ceremonial City*, University of Texas Press, Austin.

Taube, K. (1985), «The Classic Maya Maize God: A Reappraisal», en V. M. Fields (ed.), *Fifth Palenque Round Table 1983*, The Pre-Columbian Art Research Institute, San Francisco, pp. 171-181.

Taube, K. (1992), *The Major Gods of Ancient Yucatan*, Dumbarton Oaks Studies in Pre-Columbian Art and Archaeology, n.º 32, Washington.

Taube, K. (1994), «The Iconography of Toltec Period Chichen Itza», en H. J. Prem (ed.), *Hidden among the Hills. Maya Archaeology of the Nothwest Yucatan Peninsula*, Verlag von Flemming, Möckmühl, pp. 212-246.

Taube, K. (1998), «The Jade Hearth: Centrality, Rulership, and the Classic Maya Temple», en S. D. Houston (ed.), *Function and Meaning in Classic Maya Architecture*, Dumbarton Oaks, Washington, pp. 427-478.

Tedlock, D. (1985), *Popol Vuh. The definitive edition of the mayan book of the dawn of life and the glories of gods and kings*, Simon and Schuster, New York.

Thompson, J. E. S. (1962), *A Catalog of Maya Hieroglyphs*, University of Oklahoma Press, Norman.

Thompson, J. E. S. (1970), *Maya History and Religion*, University of Oklahoma Press, Norman.

Trejo, S. (ed.) (2000), *Arquitectura e ideología de los antiguos mayas*. Memoria de la Segunda Mesa Redonda de Palenque, Conaculta-INAH, México.

Turner, V. W. (1978), «Colour Classification in Ndembu Ritual», en M. Banton (ed.), *Anthropological Approaches to the Study of Religion*, Tavistock Publications, London, pp. 47-84.

Vail, G. (2000), «Pre-Hispanic Maya Religion. Conceptions of divinity in the Postclassic Maya codices»: *Ancient Mesoamerica* 11, pp. 123-147.

Vidal, C. y Muñoz G. (1997), *Tikal. El Gran Jaguar*, Agencia Española de Cooperación Internacional, Madrid.

Wagner, E. (2001), «Mitos de la creación y cosmografía de los mayas», en N. Grube (ed.), *Los mayas. Una civilización milenaria*, Könemann, Colonia, pp. 280-293.

Wren, L. (2003), «Commemoration, Celebration and Replication. Function and Persuasion in the Art of Chichén Itzá», H. Prem (ed.), *Escondido en la Selva*, Instituto Nacional de Antropología e Historia, México, pp. 65-78.

Yadeun, J. (1994), «Toniná, espacio sagrado de la guerra celeste»: *Arqueología Mexicana* II/8, pp. 24-29.


creative
commons
LICENCIA CREATIVE COMMONS